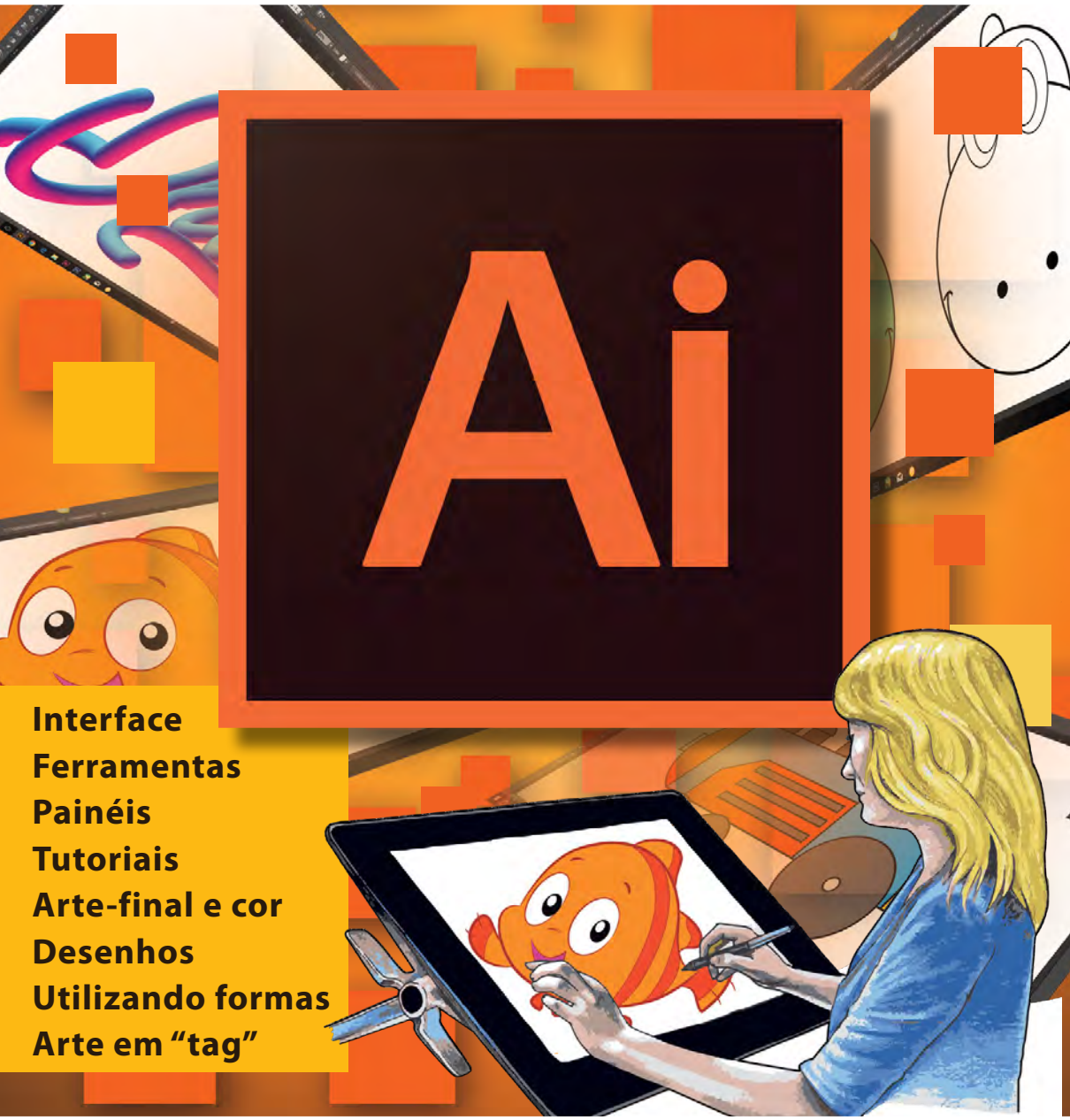
COLEÇÃO Guia INFORMÁTICA

Curso Básico de

ILLUSTRATOR



- Interface
- Ferramentas
- Painéis
- Tutoriais
- Arte-final e cor
- Desenhos
- Utilizando formas
- Arte em "tag"

Aprenda os conceitos básicos para desenvolver artes vetoriais no Illustrator

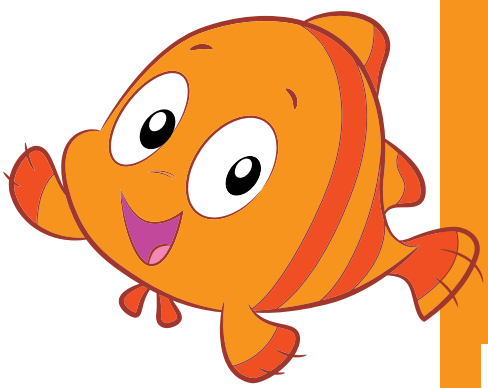
COLEÇÃO Guia INFORMÁTICA

Curso Básico de

ILLUSTRATOR

www.revistaonline.com.br

On line EDITORA



PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch – MTB 0083982/SP • **EDITORA:** Priscilla Sipans (redacao@editoraonline.com.br) • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim (diagramacao@editoraonline.com.br) • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Vinicius Fernandes • **ASSISTENTE DE MARKETING:** Nathalia Lima • **CANAIS ALTERNATIVOS E VENDAS:** Tel.: (11) 3393-7711/7723/7719/7766 (vendas@editoraonline.com.br) • **DIRETORA ADMINISTRATIVA:** Jacy Regina Dalle Lucca • **ASSINATURAS:** assinatura@editoraonline.com.br • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: EDIÇÃO:** Mara Luongo • **PRODUÇÃO:** Esa Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **CAPTURA DE IMAGENS:** Henrique Lima • **ILUSTRAÇÃO:** Henrique Lima • **TEXTOS:** Henrique Lima • **DIAGRAMAÇÃO:** Henrique Lima • **IMPRESSO POR:** Nome da Gráfica • Distribuição no Brasil por • **COLEÇÃO GUIA INFORMÁTICA CURSO BÁSICO DE ILLUSTRATOR** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Números atrasados com o IBC (atendimento@editoraonline.com.br) ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br; Tel.: (11) 3393-7711/7723/7719/7766 (vendas@editoraonline.com.br); ou Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP.

ISBN

O Illustrator 8
Requisitos de sistema 8
Onde comprar 9

Mesa digitalizadora 10
Onde comprar 11

Interface do Illustrator 12
Barra de Menu 12
Paleta Ferramentas 12
Arquivos Abertos 12
Barra de de Estado 12
Paleta de Controle 13
Área de trabalho 13
Painéis 13
Interface Customizada 13

Ferramentas do Illustrator 14
Seleção (V) 14
Seleção Direta (A) 15
Varinha Mágica (Y) 15
Caneta (P) 15
Laço (Q) 15
Tipo (T) 15
Segmento de Linha (\) 16
Ferramenta Retângulo (M) 16
Pincel (B) 16
Lápis (N) 16
Borracha (Shitft+E) 16
Pincel Irregular (Shift+B) 17
Girar (R) 17
Dimensionar (S) 17
Largura (Shift+W) 17
Transformação Livre (E) 18
Construtor de Formas 18
Malha (Shift+U) 18
Grade de Perspectiva (Shift+P)) 18
Gradiente (G) 18
Conta-gotas (I) 19
Mesclagem (W) 19
Pulverizar Símbolos (Shift+S) 19
Gráficos de Colunas (J) 20
Ferramenta Prancheta (Shift+O) 20
Ferramenta Fatia (Shift+K) 21
Mão (H) 21
Zoom (Z) 21

Painéis 21
Alinhar 22
Amostras 22
Aparência 23
Ações 23
Camadas 24
Cor 24
Estilo de Gráfico 24
Gradiente 25
Guia de Cores 25
Informações 25
Informações do Documento 26
Interatividade SVG 26
Links 26
Navegador 27
Opções de Padrão 27
Pathfinder 27
Exemplos de Pathfinder 28
Pincéis 30
Pranchetas 30
Símbolos 31
Tipos 31
Transformar 31
Transparência 32
Traçado 32
Traçado da Imagem 33
Varinha Mágica 33
Variáveis 33
Visualização de Separações 34
Visualização do Nivelador 34

Exercícios passo a passo:
Arte-final e cor 35
Arte-final e cor 36
Colorindo 45

Desenhando utilizando formas:
Dinossauro 49

Desenhando utilizando formas:
Locomotiva 59

Desenhando utilizando formas:
Cachorro 75

Arte em "tag" usando blend
(mesclagem) 89

O Illustrator

Introdução

O Illustrator

É um editor de imagens que, ao contrário do Photoshop, que trabalha com imagens em Bitmap – um conjunto de pixels que carregam uma informação de cor –, o Illustrator trabalha com imagens vetoriais, ou seja, imagens em vetor, que são formas que têm informações de cor, dimensões, linhas e curvas armazenadas em equações. Essas equações são traduzidas para desenhos, e podem ter sua forma, cor ou tamanho alterados sem agredir sua resolução, pois não são formados por pixels – e isso dá à imagem uma qualidade de resolução muito grande, sem perda de qualidade quando ampliada. O programa é muito usado para desenvolvimento de trabalhos gráficos, como logos, ilustrações, ícones e trabalhos que não exijam muita complexidade de cores e formas. Porém, é possível fazer trabalhos mais elaborados e "realistas" neste programa, embora não seja o mais indicado, por ser muto mais trabalhoso chegar a esse tipo de resultado por meio dele.

Requisitos de sistema do Illustrator CC (2017)

Windows

Processador Intel Pentium 4 ou AMD Athlon 64 Microsoft Windows 7 com Service Pack 1, Windows 8.1 ou Windows 10
1 GB de RAM (recomenda-se 3 GB) para 32 bits; 2 GB de RAM (recomenda-se 8 GB) para 64 bits
2 GB de espaço livre em disco para a instalação; requer espaço adicional livre durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento removíveis flash)
Resolução de 1024 x 768 (recomenda-se 1280 x 800)
Para exibir o Illustrator no modo HiDPI, o monitor deve ser compatível com uma resolução de 1920 x 1080 ou superior.
OpenGL 4.x
Para usar a nova área de trabalho, toque no Illustrator. Você deve ter um tablet ou monitor executando Windows 8.1 ou Windows 10 (recomenda-se Microsoft Surface Pro 3).
Opcional: para usar o desempenho de GPU: adaptador de vídeo Intel, NVIDIA ou AMD listado abaixo (recomenda-se médio/superior); 1 GB de VRAM (recomenda-se 2 GB) e drivers mais recentes para desempenho aprimorado
**Observação:*
Os recursos com processador gráfico não são suportados em plataformas Windows de 32 bits.

Mac OS

- Processador Intel multicore com suporte a 64 bits
- macOS versão 10.12 (Sierra), Mac OS X versão 10.11 (El Capitan) ou Mac OS X

versão 10.10 (Yosemite)
- 2 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 2 GB de espaço livre em disco para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que use um sistema de arquivos que diferencia maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento removíveis flash)
- Resolução de 1024 x 768 (recomenda-se 1280 x 800)
- Opcional: para usar os recursos de desempenho de GPU: o Mac deve ter, no mínimo, 1 GB de VRAM (recomenda-se 2 GB) e o computador deve oferecer suporte ao OpenGL versão 4.0 ou posterior.
- Para verificar os valores de VRAM: escolha Mac > Sobre este Mac (informação dos gráficos).
- Para verificar se o seu computador suporta a versão OpenGL exigida (4.0 ou posterior), consulte este documento de suporte da Apple.
- Requer conexão com a Internet e registro para a ativação de software obrigatória, a validação de assinaturas e o acesso aos serviços online.*
- * AVISO AOS USUÁRIOS: conexão com a Internet, Adobe ID e aceitação do contrato de licença são necessários para ativar e usar este produto. Este produto pode se integrar a ou permitir o acesso a determinados serviços on-line da Adobe ou de terceiros. Os serviços da Adobe estão disponíveis apenas para usuários maiores de 13 anos e exigem que os usuários estejam de acordo com os termos de uso adicionais e com a Política de privacidade da Adobe. Aplicativos e serviços podem estar indisponíveis em alguns países ou idiomas, e poderão estar sujeitos a alterações ou descontinuação sem aviso prévio. Tarifas adicionais ou encargos de associação podem ser aplicados.

Onde comprar

A versão do sistema mencionado acima é a CC (2017), porém, a versão CS6, que será utilizada nesta revista, também é uma boa opção. Para mais informações e para adquirir a versão mais recente do programa, visite o site da Adobe. Lá é possível saber mais sobre o que tem de novo nessa versão e como adquiri-la para poder usufruir do programa.

https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html?promoid=KLXLS

Mesa digitalizadora

É muito importante para quem deseja fazer uma ilustração digital. Basicamente, ela funciona com o mouse, podendo ser usada como tal em qualquer programa. Porém, ela simula a forma em que trabalhamos com uma folha de papel e um lápis, ou caneta, com variações na espessura do traço, graças aos seus níveis de pressão. É muito útil, caso você esteja usando, por exemplo, a ferramenta pincel no Illustrator.

Imagem: www.wacom.com

Ela tem sua funcionalidade parecida com a do tablet, mas é composta por uma caneta e uma base, que é a mesa digitalizadora, onde tudo o que fazemos com a caneta, incluindo a pressão e o movimento, é passado para o programa. No caso do Illustrator, faz as ações, como traços mais suaves, se for pouco pressionado. Caso queira traços mais fortes, é preciso pressionar um pouco mais..

Imagem: www.wacom.com

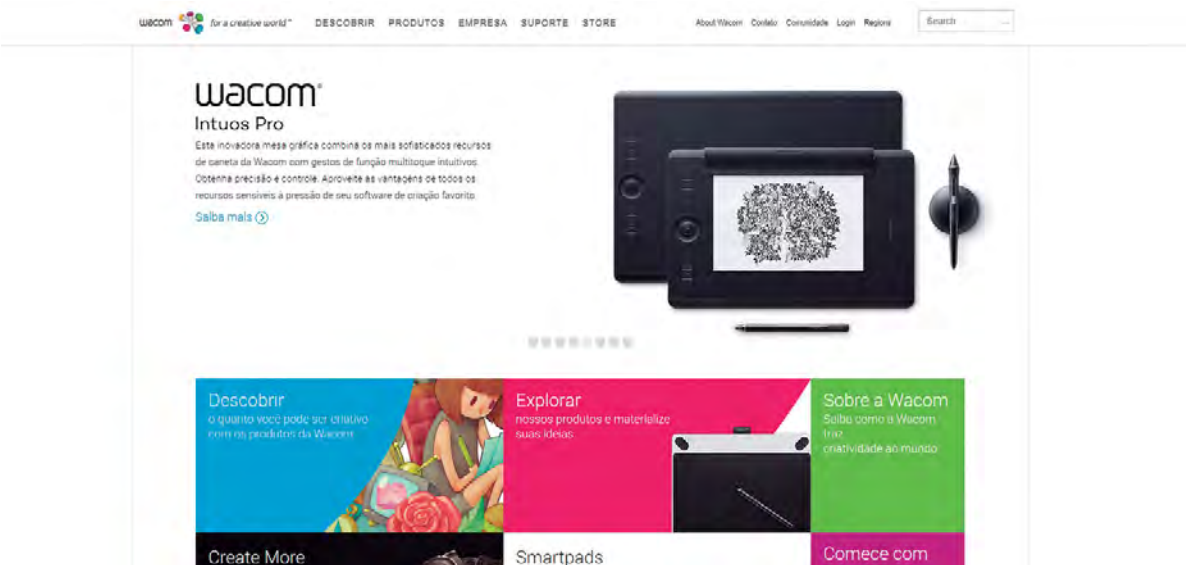


Imagem: www.wacom.com

Onde comprar

A preferida é a Wacom, uma empresa japonesa que tem uma tecnologia de ponta para canetas magnéticas que não precisam de fios. Mas existem outras marcas no mercado, como a Huion, que também é uma ótima opção.

http://www.wacom.com
https://www.huiontablet.com

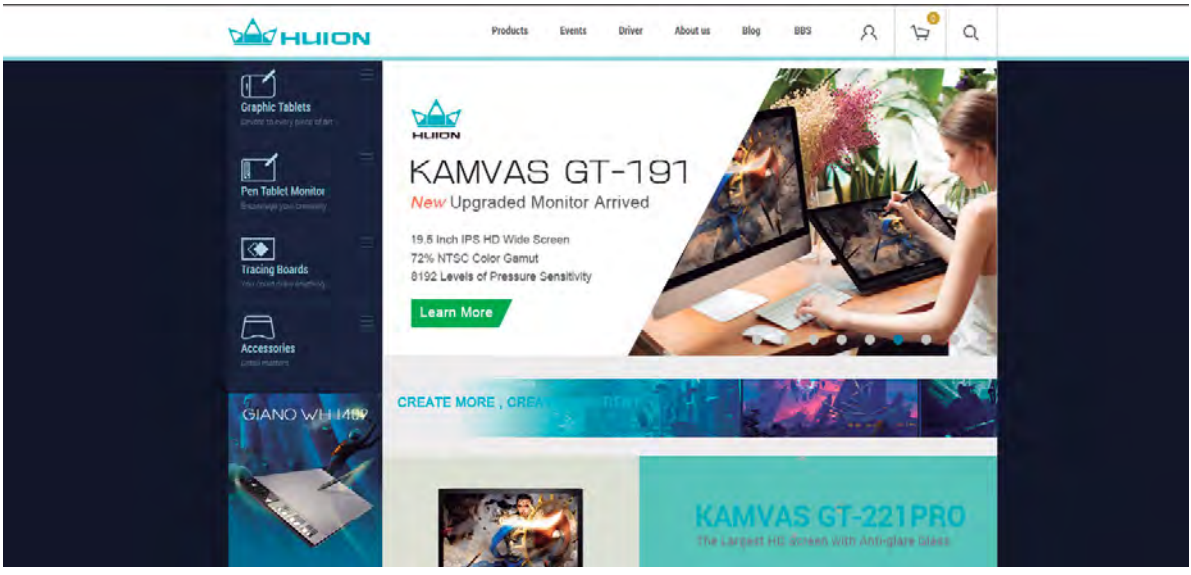


Imagem: www.huiontablet.com

Interface do Illustrator

O Illustrator, assim como o Photoshop, tem uma interface baseada em janelas, e isso faz com que seja muito mais fácil e prático trabalhar com ele. Dentre suas janelas, há ferramentas, paletas e muitas ações predefinidas para uso.

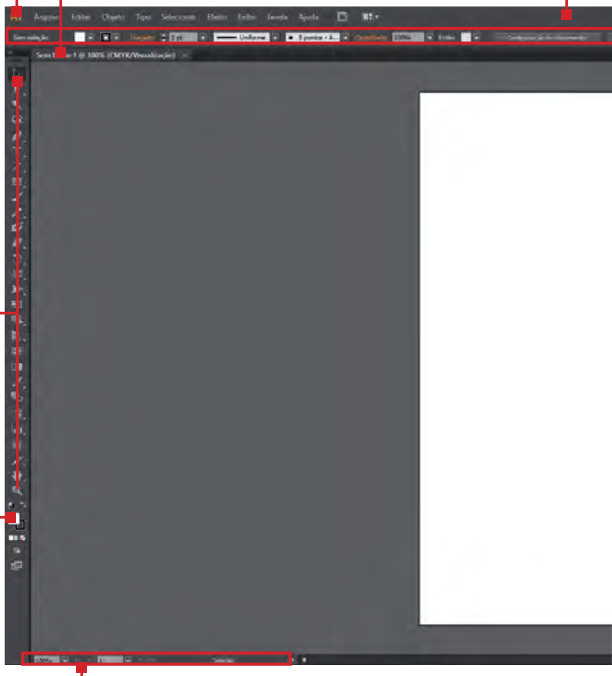
Barra de Menu

Fica localizada na parte superior do programa e é dividida em dez drop-downs: Arquivo, Editar, Objeto, Tipo, Selecionar, Efeito, Exibir, Janela e Ajuda.

Cada uma dessas alternativas do menu oferece muitas outras opções específicas, e até mesmo algumas ocultas, que são acionadas no momento em que estiver utilizando alguma ação ou efeito. Procure experimentar para entender como funcionam, pois algumas são mais intuitivas e outras, um pouco mais complexas para o uso.

Arquivos Abertos

Nesta opção, temos o arquivo que será trabalhado no Illustrator. Nessa guia, temos informações como: nome do arquivo, nível do zoom e também modo de cores do arquivo, que pode ser RGB (modo de cor digital), ou CMYK (modo de cor para impressão), e o "X" no final dessa barra fecha o arquivo.



Painel Ferramentas

Fica localizado no canto esquerdo da área de trabalho do Illustrator. Com ele, pode-se usar suas várias ferramentas para trabalhar com o programa. Note que, em algumas destas ferramentas, há um pequeno triângulo na parte inferior. Isso indica que a mesma ferramenta tem outra opções ocultas – e, para acioná-las, basta clicar e segurar sobre a ferramenta para aparecerem novas opções.

Após a sequência de ferramentas, temos dois quadrados, que são as opções de cores: o primeiro é de **Preenchimento** da cor do objeto desenhado; já o outro, o **Traçado**, é a linha de contorno do objeto.

Abaixo dela, nos quadradinhos, temos os modos de cores que servem para o Preenchimento e para o Traçado. São eles: **Cor**, **Gradiente** e **Nenhum**.

Por fim, os dois últimos são **Modo de desenho** e **Alterar modos de tela** (o comando para essa função é a tecla **F**).

Barra de Estado

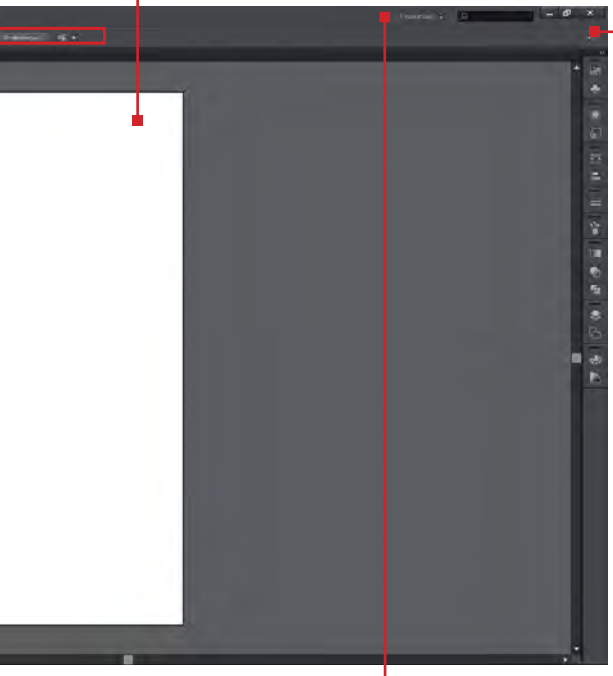
Aqui, você verá informações como a quantidade de Zoom que está sendo utilizada, a Navegação de pranchetas – caso esteja usando mais de uma –, e a ferramenta que está sendo utilizada.

Paleta de Controle

Ela é responsável pelos ajustes que selecionamos na paleta Ferramentas. Com isso, temos mais opções para trabalhar suas propriedades. Normalmente, ela fica localizada na parte superior do Illustrator, logo abaixo da barra de Menu. Ela pode ser retirada e posicionada em outro local na área de trabalho. Para movê-la, basta clicar em uma linha fina que está localizada no canto esquerdo, e movimentar para a posição desejada.

Área de Trabalho

Como o nome diz, é a área em que você fará seus trabalhos. É possível trabalhar fora dela (na parte cinza), porém, tudo o que for feito fora da área de trabalho não aparecerá na impressão – nem no caso de você vincular ou exportar o arquivo a outro programa.



Painéis

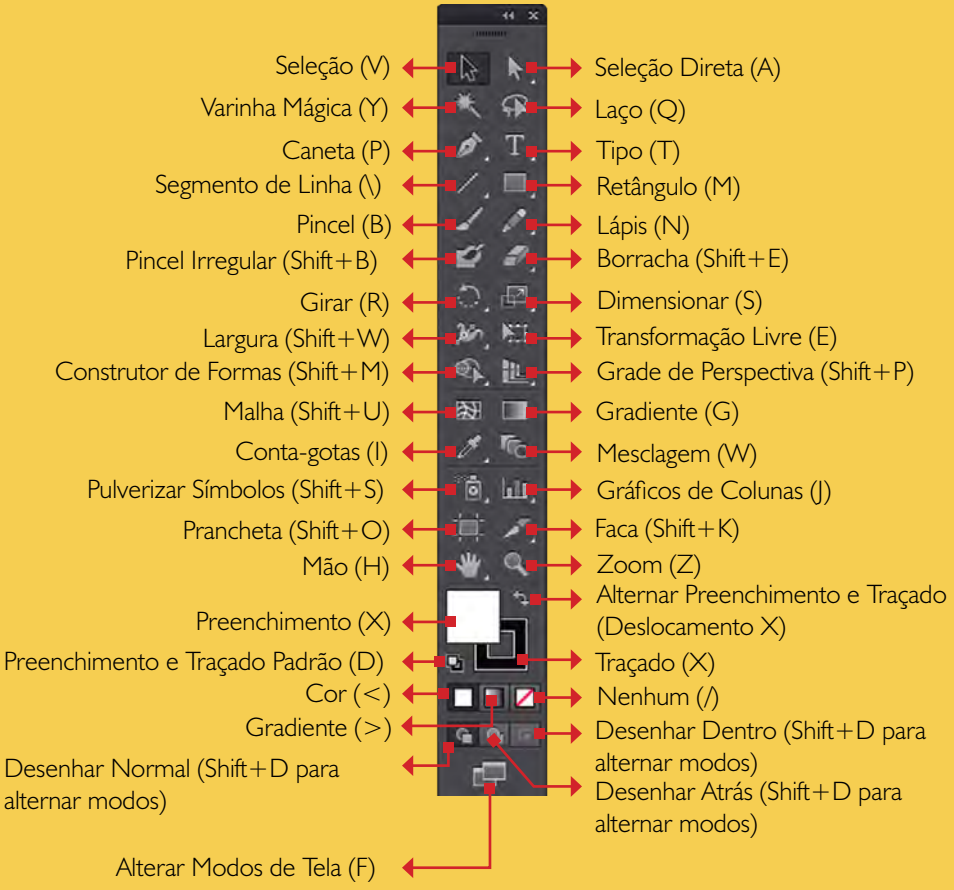
Essa é uma parte muito importante do Illustrator. Ela fica localizada no lado direto da tela, mas também é possível reorganizar sua distribuição e a quantidade de paletas, clicando e arrastando. Quando se está usando uma, as outras ficam ocultas, para facilitar a visualização. Você também pode destacar a paleta do painel, clicando, segurando e arrastando-a para fora do painel. As paletas possuem uma pequena seta do lado direito, onde abre um submenu com as opções extras.

Para adicionar mais paletas no painel, clique na opção **Janela**, na **Barra de Menu**, e selecione, a partir da função **Alinhar**, as opções que quiser usar e elas serão agregadas ao painel.

Interface Customizada

O Illustrator oferece muitos recursos para customizar sua interface. Escolha o melhor modo que tenha a ver com seu trabalho, com as paletas que possam te ajudar. Você pode fazer isso também indo em **Barra de Menu >Janela>Espaço de trabalho** e selecionando a opção que facilite o seu tipo de trabalho.

Ferramentas do Illustrator



* As ferramentas que têm um pequeno triângulo no canto inferior direito, possuem outras opções ocultas.

Vamos entender como funciona cada uma das ferramentas que compõem essa paleta. Ela fica localizada no canto esquerdo do Illustrator. Se ela não aparecer, você pode ativa-lá no menu **Janela>Ferramentas**.

Seleção (V)

Tem a função de mover objetos em uma camada específica. Clique no objeto e arraste-o para poder usá-la. Assim, o objeto selecionado se moverá na camada.

Seleção Direta (A)

Essa ferramenta seleciona pontos, ou segmentos de caminho, dentro de objetos. Você pode editar a forma de objetos, clicando com esta ferramenta nos pontos de ancoragem e nas alças do traçado.

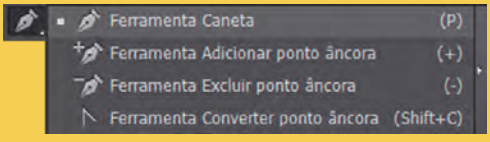
Clicando no pequeno triângulo na base da ferramenta, você tem acesso à ferramenta **Seleção de grupos**. Ela seleciona objetos e grupos dentro de grupos. Para usá-la, clique no objeto que estiver agrupado (para agrupar um objeto, pressione Ctrl+G). O objeto, então, é selecionado. Clicando novamente no mesmo objeto, você pode selecionar grupos adicionais que estejam agrupados ao grupo anteriormente selecionado, até escolher tudo o que você deseja incluir na sua seleção.

Varinha Mágica (Y)

Usando a ferramenta **Varinha Mágica**, você seleciona objetos em um documento com atributos de preenchimento (como a cor e o padrão) que sejam idênticos ou semelhantes. Se alguma camada estiver bloqueada, ela não será selecinada.

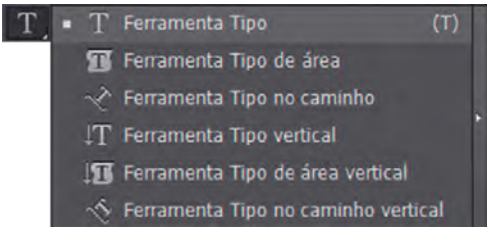
Laço (Q)

A ferramenta **Laço** seleciona pontos, ou segmentos de caminho, dentro de objetos. Para usá-la, é só arrastar em torno ou entre os objetos para criar uma seleção.


Ferramenta Caneta (P)
Ferramenta Adicionar ponto âncora (+)
Ferramenta Excluir ponto âncora (-)
Ferramenta Converter ponto âncora (Shift+C)

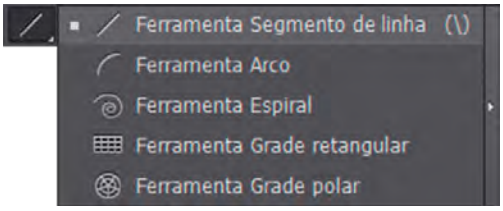
Caneta (P)

A ferramenta **Caneta** desenha linhas retas e curvas para criar vários tipos de formas. As outras opções que você encontra são: a ferramenta **Adicionar ponto de ancoragem** (+), que adiciona pontos de ancoragem a caminhos. A ferramenta **Excluir ponto de ancoragem** (-), exclui pontos de ancoragem de caminhos. Já a ferramenta **Converter ponto de ancoragem** (Shift+C) transforma pontos suaves em pontos de canto, e vice-versa.


Ferramenta Tipo (T)
Ferramenta Tipo de área
Ferramenta Tipo no caminho
Ferramenta Tipo vertical
Ferramenta Tipo de área vertical
Ferramenta Tipo no caminho vertical

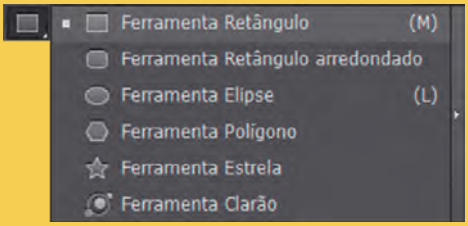
Tipo (T)

A ferramenta **Tipo** cria texto individual e caixas de texto, permitindo que você insira e edite textos. **Tipo de área** transforma formas fechadas em caixas de texto, permitindo que você insira e edite o texto dentro delas. **Tipo no caminho** transforma caminhos (traçados) em caminhos de texto, possibilitando que você insira e edite o texto dentro deles. As outras três opções restantes fazem o mesmo, porém, no sentido vertical.



Segmento de Linha (\)

O **Segmento de Linha** serve para desenhar segmentos de linha reta individuais. As outras opções de ferramentas no mesmo painel são **Arco**, que desenha segmentos de curva côncavos ou convexos; **Espiral**, que desenha espirais em sentido horário e anti-horário; **Grade Retangular**, que desenha grades retangulares; e **Grade Polar**, que desenha grades de gráficos circulares.



Ferramenta Retângulo (M)

Essa opção, além de de servir para fazer retângulos segurando a tecla Shift, permite fazer quadrados perfeitos. Além disso, ela oferece, no seu atalho, outras opções de formas geométricas, como **Retângulo Arredondado**, **Elipse**, **Polígono** e **Estrela**. Apenas a última opção de recurso não se trata de uma forma geométrica, mas sim, de efeito: a ferramenta **Clarão** cria efeitos de explosão solar, ou brilho de lentes.

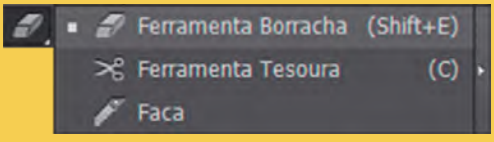
Pincel (B)

A ferramenta **Pincel** funciona, de fato, como um pincel. Ela serve para desenhar linhas caligráficas e à mão livre, além de traçados de pincéis artísticos, com padrões e de cerdas em traçados.

Lápis (N)

Tão simples quanto a ferramenta Pincel, a ferramenta **Lápis** desenha e edita traços à mão livre.

Borracha (Shift+E)

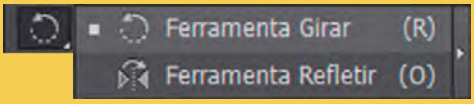


A ferramenta **Borracha** apaga caminhos e pontos de ancoragem dos objetos. Uma outra opção disponível nesse painel é a ferramenta **Tesoura**, que divide um objeto. Para utilizá-la, é só selecioná-la e clicar nos pontos de ancoragem desejados para dermarcar o corte. Depois, selecione e arraste uma das partes para separar o objeto recortado. A outra ferramenta é a **Faca**, que corta objetos à mão livre ao longo de um caminho desenhado com a ferramenta, dividindo os objetos em suas faces preenchidas (uma face é uma área não dividida por um segmento de linha).

Pincel Irregular (Shift+B)

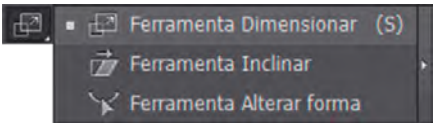
Essa ferramenta desenha caminhos que expandem e mesclam, automaticamente, caminhos de pincéis caligráficos que compartilham a mesma cor e estão próximos um ao outro, na ordem de empilhamento das pinceladas.

Girar (R)



A ferramenta **Girar** (R) gira objetos ao redor de um ponto fixo, que é o eixo do objeto que rotacionará. Este ponto pode ser movimentado para onde você desejar. Também neste painel você verá a opção **Refletir** (O). Ela vira objetos ao redor de um eixo fixo. Para isso, selecione o objeto e a ferramenta para desenhar o eixo invisível, no qual você deseja que o objeto se reflita. Clique em qualquer local na janela do documento para definir um ponto do eixo. O ponteiro se transforma em uma ponta de seta.

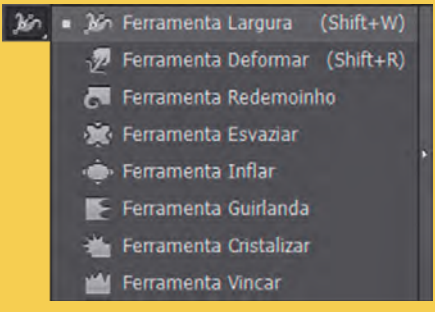
Dimensionar (S)



A ferramenta **Dimensionar** redimensiona objetos ao redor de um ponto fixo, que também pode ser movimentado para onde desejar. As outras opções que você econtra neste painel são **Inclinar**, que inclina objetos ao redor de um ponto fixo que também pode ser movimentado; e **Alterar forma**, que ajusta pontos de ancoragem selecionados enquanto mantém intactos os detalhes gerais do caminho.

Largura (Shift+W)

A ferramenta **Largura** permite criar um traçado com largura variável. As outras opções do painel são **Deformar**, que molda objetos com o movimento do cursor (como moldar argila, por exemplo); **Redemoinho**, que cria distorções de redemoinho em um objeto; **Esvaziar**, que esvazia um objeto, movendo os pontos de controle em direção ao cursor; **Inflar**, que infla um objeto, afastando os pontos de controle do cursor; **Guirlanda**, que adiciona detalhes curvos aleatórios ao contorno de um objeto; **Cristalizar**, que adiciona detalhes pontudos aleatórios ao contorno de um objeto, e **Vincar**, que adiciona detalhes semelhantes a rugas ao contorno de um objeto.



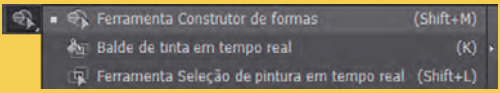
Transformação Livre (E)

A ferramenta **Transformação Livre** dimensiona, gira ou inclina uma seleção.

Malha (Shift+U)

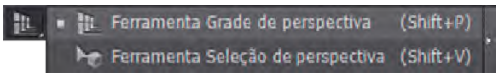
A ferramenta **Malha** cria e edita malhas e envelopes de malhas. Para usá-la, selecione a ferramenta e selecione uma cor de preenchimento para os pontos de malha. Depois, clique no local em que deseja posicionar o primeiro ponto de malha. O objeto é convertido em objeto de malha, com o número mínimo de linhas de malha. Continue clicando para adicionar mais pontos de malha. Clique com a tecla Shift pressionada para adicionar um ponto de malha sem alterar a cor de preenchimento atual.

Construtor de Formas (Shift+M)


Ferramenta Construtor de formas (Shift+M)
Balde de tinta em tempo real (K)
Ferramenta Seleção de pintura em tempo real (Shift+L)

A ferramenta **Construtor de Formas** mescla formas simples para criar formas complexas e personalizadas. As outras opções são **Balde de Tinta em Tempo Real**, que pinta faces e bordas de grupos de pintura em tempo real, com os atributos atuais de pintura. A outra ferramente é a **Seleção de Pintura em Tempo Real**, que seleciona faces e bordas em grupos de pintura em tempo real.

Grade de Perspectiva (Shift+P)

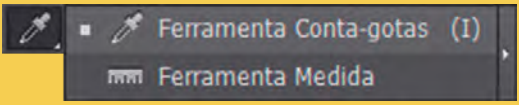


A ferramenta **Grade de Perspectiva** permite criar e renderizar trabalhos artísticos em perspectiva. A outra opção desse painel é a **Seleção de Perspectiva**, que permite colocar objetos, textos e símbolos em perspectiva, além de mover objetos em perspectiva e mover objetos perpendicularmente à sua direção atual.

Gradiente (G)

A ferramenta **Gradiente** é uma transição de cores que parte de uma cor para outra. Com ela, é possível ajustar os pontos inicial e final, bem como o ângulo dos gradientes dentro de objetos, ou aplicar um gradiente aos objetos.

Conta-gotas (I)



Para usá-la, basta clicar com ela nos objetos para obter e aplicar atributos de cor, texto e aparência, incluindo efeitos. No mesmo painel, clicando e segurando sobre a ferramenta **Conta-gotas**, você encontra a ferramenta **Medida**, que, clicando e segurando com o botão direito do mouse em um ponto e arrastando até outro ponto desejado, mede a distância entre esses dois pontos.

Mesclagem (W)

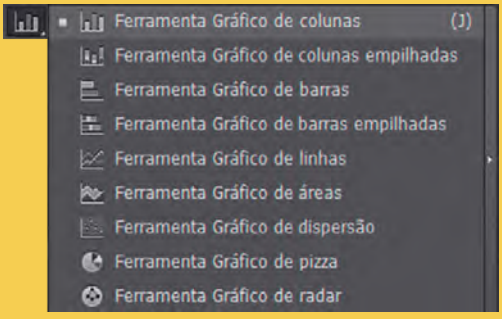
A ferramenta **Mesclagem** (que também pode se reconhecida por "Mistura"), cria uma série de objetos misturados entre a cor e a forma de vários objetos, fazendo uma transição entre eles. Por exemplo: após fazer um círculo, faça um quadrado, selecione essa ferramenta e clique em um desses objetos. Depois, clique no outro. Pronto! Você criará uma transição entre essas duas formas.

Pulverizar Símbolos (Shift+S)

Insere várias instâncias de símbolo, como um conjunto na prancheta. Selecione um símbolo no painel **Símbolos** (Shift+Ctrl+F11) e, em seguida, selecione a ferramenta **Pulverizar Símbolos**. Depois, clique ou arraste para onde você deseja que as instâncias do símbolo apareçam. As outras ferramentas que se encontram no atalho deste painel são **Deslocar Símbolos**, que move as ocorrências de símbolos e altera a ordem de empilhamento; **Comprimir símbolos**, que aproxima ou distancia instâncias de símbolos; **Dimensionar Símbolos**, que redimensiona instâncias de símbolos; **Girar Símbolos**, que gira instâncias de símbolos, **Colorizar Símbolos**, que colore instâncias de símbolos; **Transferência de Símbolos**, que aplica opacidade às instâncias de símbolos; e **Estilizar Símbolos**, que aplica o estilo selecionado às instâncias de símbolos.

Gráficos de Colunas (J)

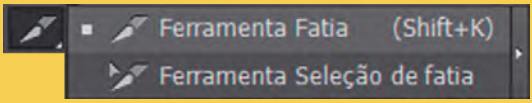
Embora seja mais um editor gráfico, o illustrator oferece a ferramenta **Gráfico de Colunas**, que faz gráficos que comparam valores usando colunas verticais. As outras opções que você encontra no atalho deste painel são **Gráfico de Colunas Empilhadas**, que cria gráficos que empilham as colunas uma em cima da outra, em vez de lado a lado. Esse tipo de gráfico é útil para mostrar o relacionamento das partes com o todo. O **Gráfico de Barras** posiciona as barras horizontalmente, em vez de verticalmente. O **Gráfico de Barras Empilhadas** cria gráficos que empilha as barras horizontalmente, em vez de verticalmente. O **Gráfico de Linhas** cria gráficos que usam pontos para representar um ou mais conjuntos de valores, com uma linha diferente unindo os pontos em cada conjunto. Esse tipo de gráfico é frequentemente usado para mostrar a tendência de um ou mais objetos de estilo no decorrer de um período de tempo. O **Gráfico de Áreas** cria gráficos que enfatiza os totais e as alterações nos valores. O **Gráfico de Dispersão** plota pontos de dados, como conjuntos correlacionados de coordenadas, ao longo dos eixos x e y. O **Gráfico de Dispersão** é útil para identificar padrões ou tendências nos dados. Ele também pode indicar se as variáveis afetam umas às outras. O **Gráfico de Pizza** cria gráficos circulares, cujas fatias representam as porcentagens relativas dos valores comparados. Por último, tem a opção **Gráfico de Radar** (ou **Gráfico da Web)**, que compara conjuntos de valores em determinados pontos no tempo, ou em categorias particulares, sendo exibida em formato circular.


Ferramenta Gráfico de colunas (J)
Ferramenta Gráfico de colunas empilhadas
Ferramenta Gráfico de barras
Ferramenta Gráfico de barras empilhadas
Ferramenta Gráfico de linhas
Ferramenta Gráfico de áreas
Ferramenta Gráfico de dispersão
Ferramenta Gráfico de pizza
Ferramenta Gráfico de radar

Ferramenta Prancheta (Shift+O)

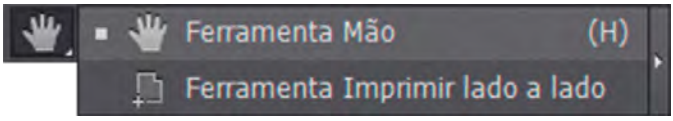
A ferramenta **Prancheta** cria e edita pranchetas separadas para imprimir ou exportar. É possível ter de 1 a 100 pranchetas por documento, dependendo do tamanho. Você pode especificar o número de pranchetas para um documento ao criá-lo, e pode adicionar e remover pranchetas a qualquer momento, enquanto estiver trabalhando em um documento. Você pode criar pranchetas em diferentes tamanhos, redimensioná-las usando a ferramenta Prancheta, e posicioná-las em qualquer lugar na tela, mesmo sobrepondo-as umas às outras.

Ferramenta Fatia (Shift+K)



A ferramenta **Fatia** funciona da seguinte forma: páginas da Web podem conter muitos elementos, como texto HTML, imagens Bitmap e gráficos de vetor, entre outros. No Illustrator, você pode usar fatias para definir os limites de diferentes elementos da Web no seu trabalho artístico. A outra opção no atalho dessa ferramenta é a **Seleção de Fatia**, usada para selecionar uma fatia na janela de ilustração, ou na caixa de diálogo Salvar para Web e dispositivos.

Mão (H)



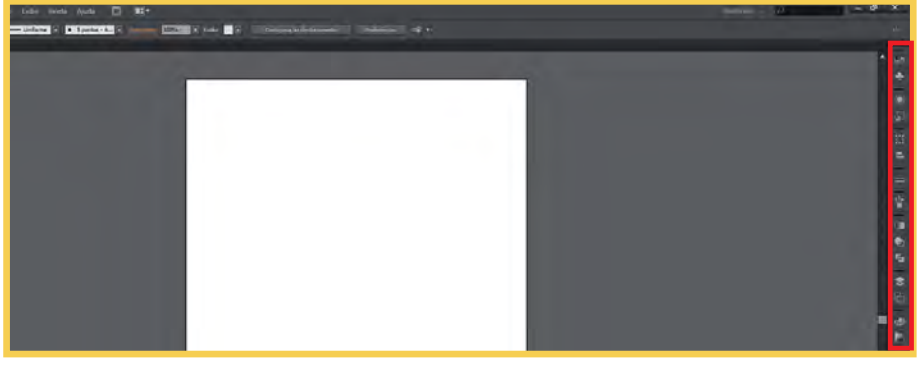
Move a prancheta do Illustrator dentro da janela de ilustração, seja segurando a barra de espaço do teclado ou clicando e arrastando com o botão direito do mouse, que também faz a mesma função. A outra opção de ferramenta que aparece no atalho é **Imprimir Lado a Lado** (também conhecida como "Imprimir Divisão em Blocos Gráficos"). Essa opção ajusta a grade da página para controlar onde o trabalho artístico aparecerá na página impressa.

Zoom (Z)

A ferramenta **Zoom** aumenta e diminui a ampliação da exibição na janela de ilustração, clicando sobre ela ou segurando o botão direito do mouse e arrastando sobre a área desejada. Para diminuir o Zoom, segure Alt quando estiver usando esta ferramenta.

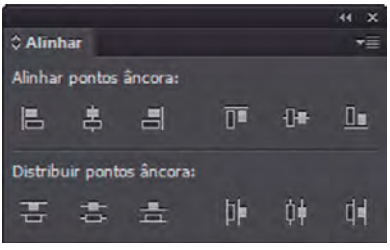
Painéis

Personalize-os, incluindo ou excluindo as janelas de recursos que você preferir. Para acessá-las, vá em **Janelas>Barra de Menu** e escolha os recursos que desejar.



As setinhas acima destes painéis servem para expandir ou contrair os ícones. Para usar o recurso desejado, é só clicar nele e a janela abrirá.

Alinhar

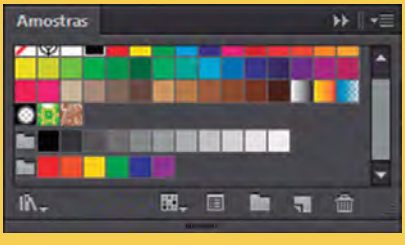


O painel **Alinhar** serve para alinhar ou distribuir objetos selecionados ao longo do eixo que você especificar. Os ícones deste painel são intuitivos: nele, é possível usar bordas de objetos ou pontos de ancoragem, como ponto de referência, além de alinhar objetos selecionados, uma prancheta ou um objeto-chave. Um objeto-chave é um objeto específico em uma seleção de vários objetos.

Amostras

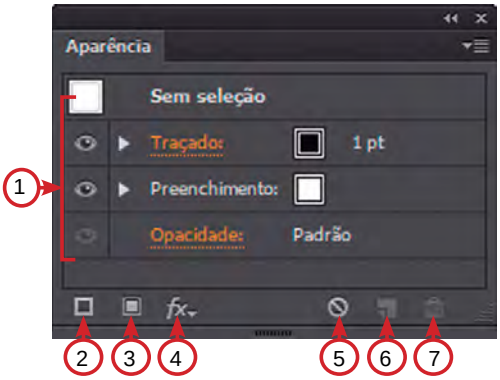
O painel de **Amostras** exibe cores, tons, gradientes e padrões nomeados. Essas amostras podem aparecer individualmente, ou em grupos.

Existe a possibilidade de abrir bibliotecas de amostras a partir de outros documentos do Illustrator e vários sistemas de cores. Vale lembrar que as Bibliotecas de cores aparecem em painéis à parte, e não são salvas com o documento.



Aparência

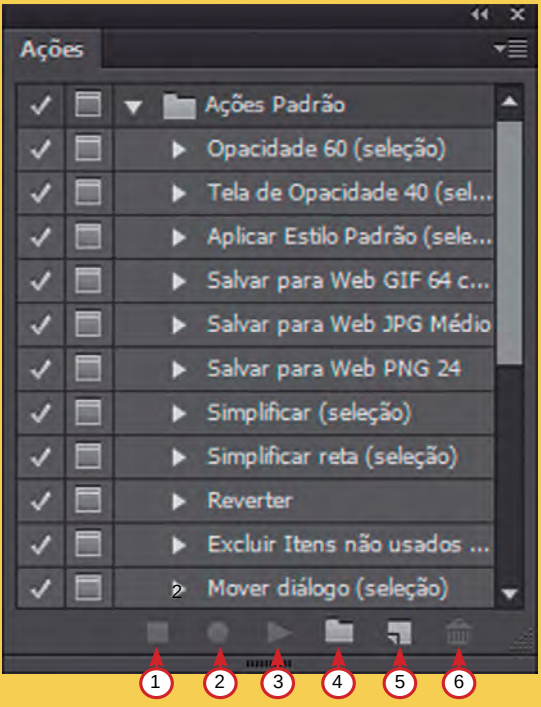
O painel **Aparência** permite trabalhar com as propriedades de um determinado objeto na área de desenho. Neste painel, é possível configurar a espessura do traçado, a opacidade e a cor, que podem ser facilmente aplicados tanto ao traçado como ao preenchimento. Compreenda as funções: **1** - Caminho com traçado, preenchimento e efeito de sombra. **2** - Opção Adicionar novo traçado, **3** - Opção Adicionar novo preenchimento, **4** - Opção Adicionar efeito, **5** - Opção Limpar aparência, **6** - Opção Duplicar item selecionado, **7** - Excluir item selecionado.



Ações

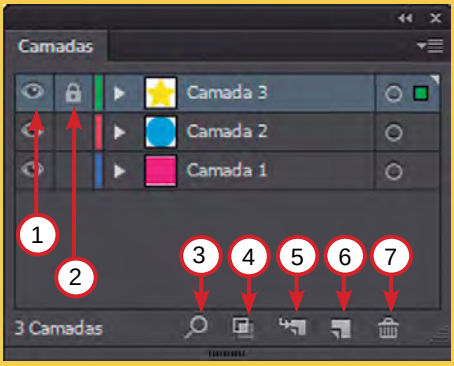
O painel **Ações** é usado para gravar, reproduzir, editar e excluir ações individuais. Ele também permite salvar e carregar arquivos de ações. As ações no Illustrator são uma série de tarefas feitas em um único arquivo ou lote de arquivos, como comandos de menu, opções de painel, ações de ferramenta e assim por diante. Por exemplo: é possível criar uma ação que altera o tamanho de uma imagem, aplica um efeito na imagem e, em seguida, salva o arquivo no formato desejado.

As ações podem incluir etapas que permitem a execução de tarefas que não podem ser gravadas (usando uma ferramenta de pintura, por exemplo). Também podem incluir controles modais que permitem digitar valores em uma caixa de diálogo, enquanto uma ação é executada. Os controles encontrados nesse painel são: **1** - Parar reprodução/gravação, **2** - Iniciar gravação, **3** - Reproduzir seleção atual, **4** - Criar novo conjunto, **5** - Criar nova ação, e **6** - Excluir seleção.



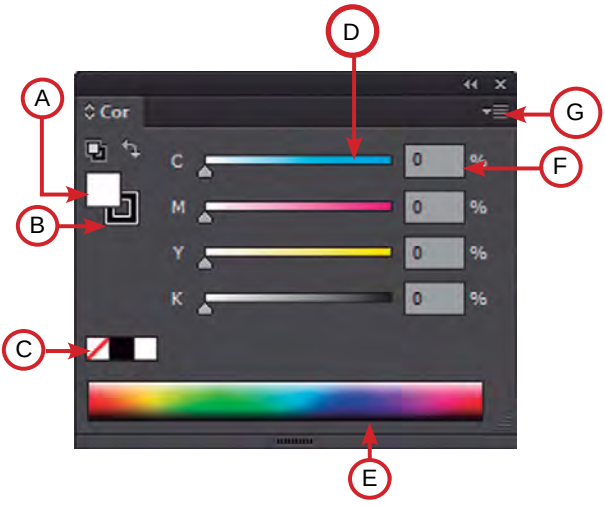
Camadas

A função do painel **Camadas** é listar, organizar e editar objetos de um documento. Todos os itens estão organizados em uma única camada pai. Entretanto, é possível criar novas camadas e mover itens para essas camadas, ou mover elementos de uma camada para outra a qualquer momento. Esse painel oferece uma maneira fácil de selecionar, ocultar, bloquear e alterar os atributos de aparência de um trabalho artístico. **1** - Visualizar camada, **2** - Bloquear Camada, **3** - Localizar objeto, **4** - Criar/liberar máscara de recorte, **5** - Criar nova subcamada, **6** - Criar nova camada, e **7** - Excluir seleção.



Cor

Neste painel, pode-se controlar os espectros de cores e os estilos de cores usados em um documento. O painel oferece as seguintes opções: **A** - Cor de preenchimento, **B** - Cor do traçado, **C** - Nenhum, **D** - Barra de espectro de cor, **E** - Seletor de cor, e **F** - Caixa de texto para um componente de cor. Também é possível escolher o modo de cor em que deseja trabalhar, clicando no **G** - Menu do painel – em que é possivel escolher entre os modos Escala de tons de cinza, RGB, HSB, CMYK, RGB Websafe e as opções Inverter, Complementar e Criar nova amostra.

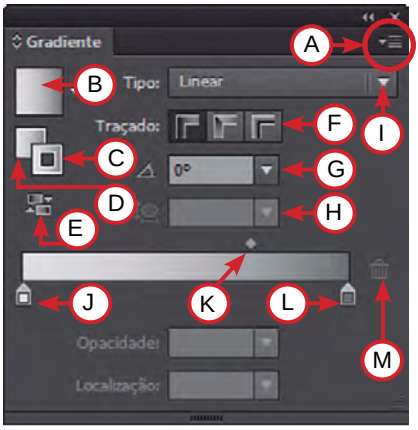


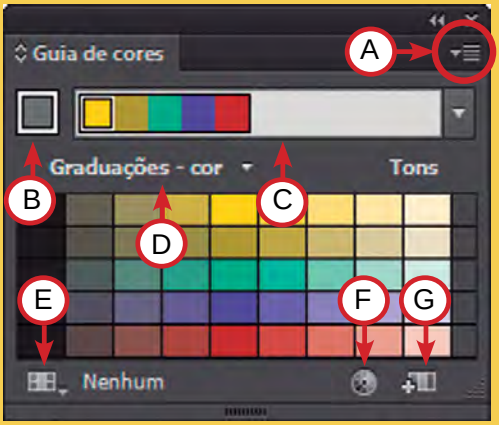
Estilo de Gráfico

Oferece imagens gráficas que permitem alterar rapidamente a aparência de um objeto, de grupos e de camadas, podendo alterar sua cor de preenchimento e traçado, alterar sua transparência e aplicar efeitos em uma única etapa, apenas selecionando o objeto e clicando no estilo de gráfco desejado. Este painel oferece as opções: **A** - Menu, **B** - Biblioteca de estilos de gráficos, **C** - Quebrar link com o estilo gráfico, **D** - Novo estilo de gráfico e **E** - Excluir Estilo de gráfico.

Gradiente

Usado para dar um efeito degradê nos objetos, é uma ferramenta muito simples e útil. Neste painel, é possível encontrar as opções: **A** - Menu, **G** - Gradiente, **C** - Traçado, que aplica gradiente no traçado; **D** - Preenchimento, que aplica gradiente no preenchimento; **E** - Inverter gradiente, **F** - Traçado, para aplicar o gradiente dentro do traçado, ao longo do traçado ou através do traçado; **G** - Ângulo, **H** - Proporção, **I** - Tipo, que alterna entre gradiente linear e radial; **J**, **K** e **L** - Seletor de gradiente, que, clicando duas vezes no seletores "J" ou "L", abrem opções de cores, e clicando e arrastando um deles com Alt pressionado duplica o seletor; e **M** - Excluir parada.



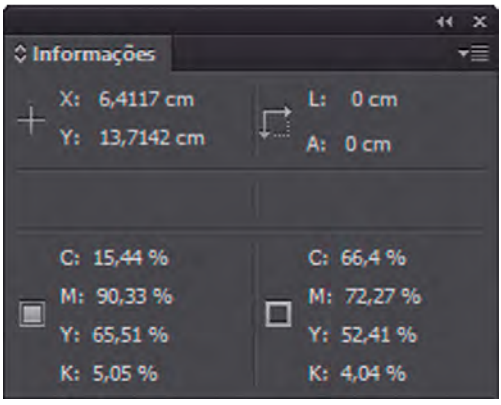


Guia de Cores

O painel **Guia de Cores** oferece algumas sugestões de cores harmoniosas, com base nas cores de preenchimento ou de traçado no painel Ferramentas. É possível editá-las na caixa de diálogo **Editar cores/Recolorir arte**, ou salvá-las como amostras ou grupos de amostras no painel Amostras. **A** - Menu, **B** - Cor atual, **C** - Regras de harmonia, **D** - Graduações de cor, **E** - Limita o grupo de cores às cores existentes em uma biblioteca de amostras, **F** - Editar cores, e **G** - Salvar grupo de cores no painel de amostras.

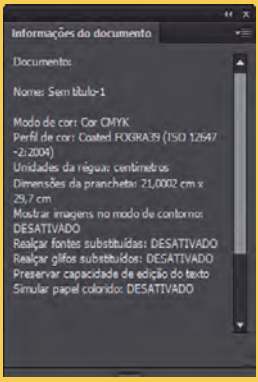
Informações

Este painel é simples: apenas oferece informações das coordenadas do ponteiro na área de trabalho, tamanho do objeto selecionado, e informação da cores, como porcentagem de pigmento que forma a cor que está sendo utilizada no preenchimento e no traçado.



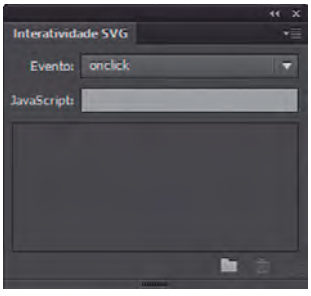
Informações do Documento

Como o próprio nome diz, este painel mostra informações do documento, como nome, cor, unidades da régua, dimensões da prancheta, mostra imagens no modo de contorno, realça fontes substituídas, realça glifos substituídos, preserva capacidade de edição do texto e simula papel colorido.


Informações do documento
Documento:
Nome: Sem título-1
Modo de cor: Cor CMYK
Perfil de cor: Coated FOGRA39 (ISO 12647-2:2004)
Unidades da régua: centímetros
Dimensões da prancheta: 21,0002 cm x 29,7 cm
Mostrar imagens no modo de contorno: DESATIVADO
Realçar fontes substituídas: DESATIVADO
Realçar glifos substituídos: DESATIVADO
Preservar capacidade de edição do texto
Simular papel colorido: DESATIVADO

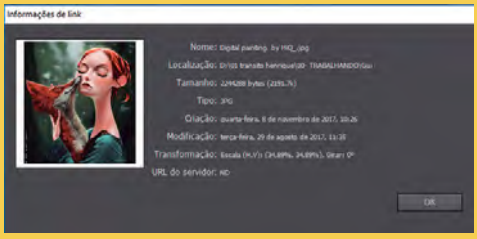
Interatividade SVG

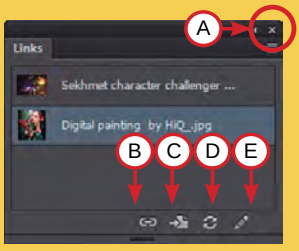
O SVG é um formato de vetor que descreve imagens, como formas, caminhos, textos e efeitos de filtro. O resultado disso são arquivos compactos, mas que fornecem elementos gráficos em uma excelente resolução para Web, impressos e até mesmo em dispositivos portáteis com recursos limitados. O painel **Interatividade SVG** serve para adicionar interatividade ao seu trabalho artístico quando ele for exportado para visualização em um navegador da Web. Caso que você queira excluir um evento, selecione-o e clique no botão Excluir, ou escolha Excluir Evento no menu do painel. Para excluir todos os eventos, escolha Limpar Eventos no menu do painel.



Links

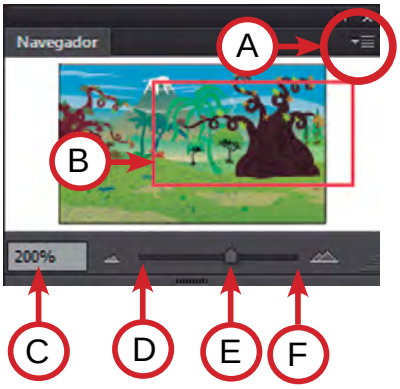
O painel **Links** mostra imagens vinculadas ao arquivo. Você pode ver e gerenciar todo o trabalho artístico vinculado ou incorporado. Nele, é exibida uma pequena miniatura dos vínculos com ícones para indicar o status desse trabalho artístico. O painel tem as seguintes opções: **A** - Menu, **B** - Revincular, **C** - Ir para o Link, **D** - Atualizar vínculo, **E** - Editar original. Clicando duas vezes sobre o vínculo mostra as informações do link, como Nome do arquivo, Localização, Tamanho, Tipo, Criação, Modificação, Transformação e URL do servidor.

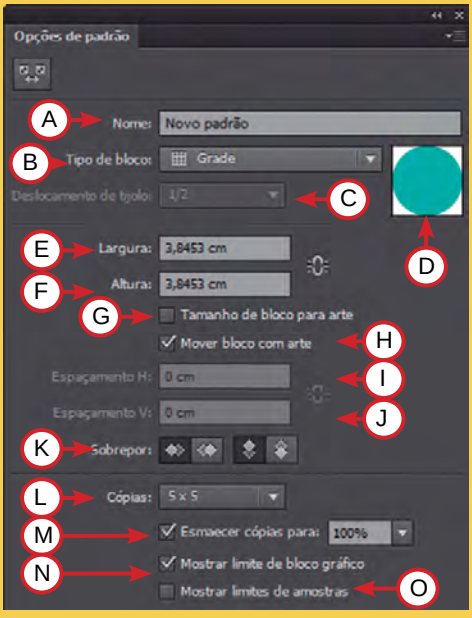




Navegador

O painel **Navegador** exibe a miniatura de uma visão geral do seu trabalho artístico. Neste painel, temos as seguintes funções: **A** - Menu, **B** - O quadro vermelho, chamado de área de exibição substituta corresponde à área em que se está trabalhando; **C** - Porcetagem do zoom, **D** - Menos zoom, **E** - Seletor de zoom, e **F** - Mais zoom.



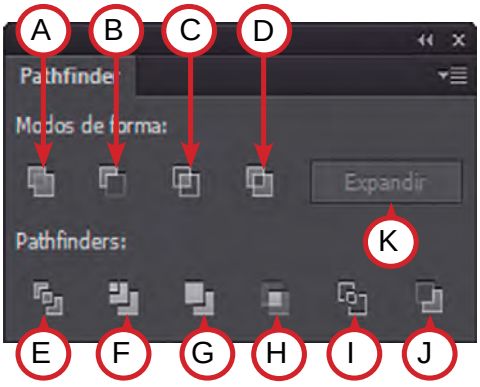


Opções de Padrão

Primeiramente, para criar um padrão, faça um objeto, selecione-o, vá até a barra de Menu em Objeto>Padrão>Criar. Assim, você tem um padrão para trabalhar no painel Opções de padrão (Janela>Opções de padrão). Este painel serve para editar e modificar o padrão criado, podendo: **A** - Nomear o padrão, **B** - Tipo de bloco, **C** - Deslocamento do tijolo, **D** - Formas do padrão, **E** - Largura, **F** - Altura, **G** - Tamanho de bloco para arte, **H** - Mover bloco com arte, **I** - Espaçamento H, **J** - Espaçamento V, **K** - Sobrepor, **L** - Cópias, **M** - Esmaecer cópias para, **N** - Mostrar limite de bloco gráfico, e **O** - Mostrar limites de amostras.

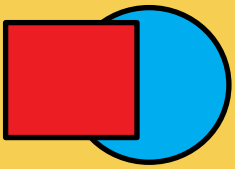
Pathfinder

O painel **Pathfinder** oferece um conjunto de funções que permitem combinar diferentes formas de objetos para criar um terceiro objeto. Essa função agiliza muito o processo de produção sem ter que desenhar um elemento completo, mas apenas juntando as formas. Ele orefece as funções como: **A** - Unir, **B** - Menos frente, **C** - Intersecção, **D** - Excluir, **E** - Dividir, **F** - Aparar, **G** - Mesclar, **H** - Corte, **I** - Contorno, **J** - Menos atrás, e **K** - Expandir.

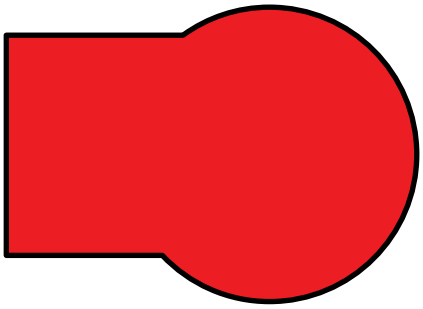


Exemplos de Pathfinder:

Para entender como funcionam as funções do Pathfinder, usaremos duas formas simples: um quadrado e um círculo. Lembrando que, para usar a função, é preciso selecionar as duas figuras – e, dependendo da disposição delas, ou seja, de qual figura está na frente, você terá resultados diferentes.

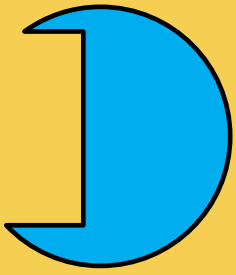


A. Unir



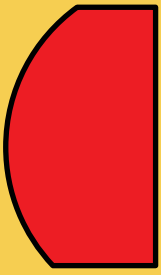
Une e traça o contorno de todos os objetos, como se eles fossem um único objeto mesclado. O resultado da forma assume os atributos de preenchimento e contorno do objeto superior (neste caso, o quadrado).

B. Menos frente



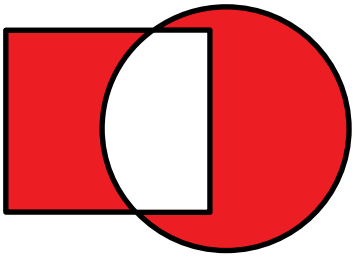
Nesta função, a forma que está na frente (quadrado) apaga a forma que está atrás (círculo). Essa função pode ser usada para excluir áreas de um objeto, dependendo da ordem em que as formas estiverem.

C. Intersecção



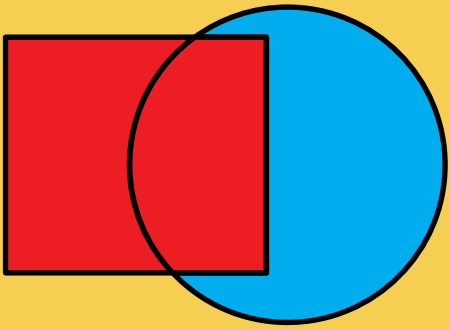
Essa função cria uma forma, utilizando a intersecção dos objetos, ou seja, a área em que as duas (ou mais) formas se sobrepõem.

D. Excluir



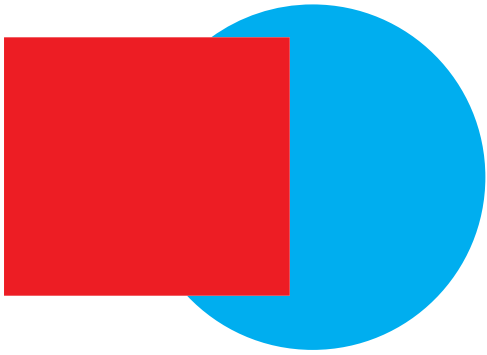
Ao contrário da "Intersecção", essa função traça todas as áreas não sobrepostas dos objetos, porém, torna as intersecções transparentes. Conforme as formas pares se sobrepõem, a sobreposição se torna vazia. Já no ponto em que um número ímpar de formas se sobrepõem, a sobreposição se torna preenchida.

E. Dividir



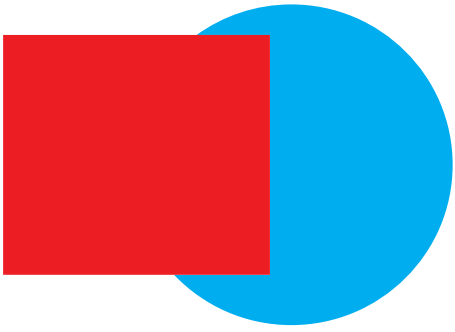
Esta função separa um grupo de formas sobrepostas em suas partes preenchidas em um único plano (uma parte é uma área não dividida por uma linha). É como se somasse os resultados das funções "Intersecção" e "Excluir".

F. Aparar



Apara a parte de uma forma preenchida que está oculta atrás de outra forma. Também remove todos os traçados das formas e não faz a mesclagem de objetos da mesma cor (ao contrário do "Mesclar").

G. Mesclar

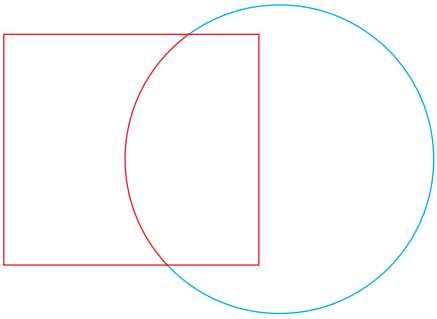


Mescla todas as formas, como se eles fossem uma única forma, mas preservando as cores de cada forma independente. O resultado é que a forma assume os atributos de preenchimento e contorno do objeto superior (no caso, o quadrado).

H. Corte

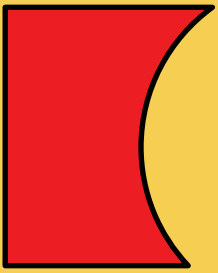
Corta a forma que está na frente (quadrado) para apagar a forma que está atrás (círculo), excluindo o traçado. O interessante desta função é que ela pode ser usada para excluir áreas de uma forma, ajustando a ordem de empilhamento.

I. Contorno



Esta função funciona de forma parecida com o "Dividir", mas apenas com o contorno. Ela divide um grupo de formas em seus segmentos de linha.

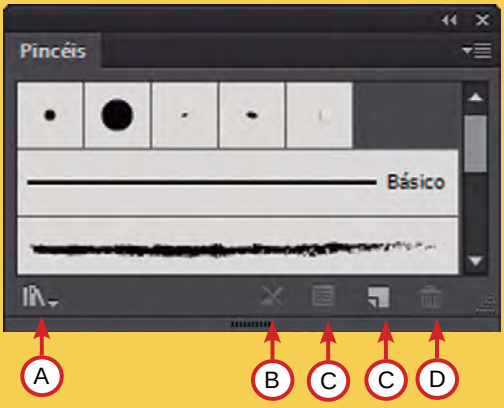
J. Menos atrás



Esta função pode ser usada para excluir áreas de uma forma. Dependendo da ordem em que as figuras estão empilhadas, esta função usa a forma que está atrás (círculo) para apagar a parte da forma que está na frente (quadrado).

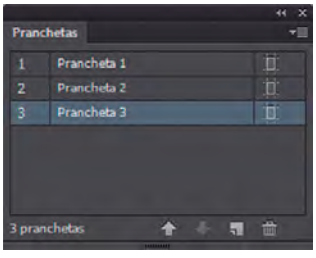
Pincéis

Só essa parte oferece uma gama de possiblidades que renderia um tópico à parte, mas vamos nos manter no básico. O painel **Pincéis** serve para gerenciar todos os pincéis que podem ser utilizados, oferecendo uma **A** - Biblioteca de opções, e outras opções, como **B** - Remover traçado, que volta a deixar o traçado como uma linha simples; **C** - Opções de objeto selecionado, **D** - Novo pincel e **E** - Excluir pincel.



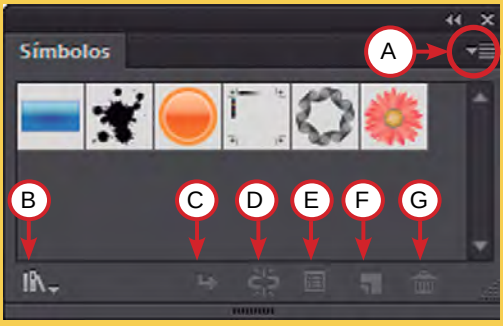
Pranchetas

Pranchetas são as áreas imprimíveis de seu trabalho, e suas orientações podem ser redimensionadas. O painel **Pranchetas** oferece opções para reordenar e reorganizar as pranchetas, sendo possível criar de 1 a 100 delas por documento, dependendo do tamanho. Você pode especificar o número de pranchetas para um documento ao criá-lo, e também pode adicionar e remover pranchetas a qualquer momento, enquanto estiver trabalhando em um documento.



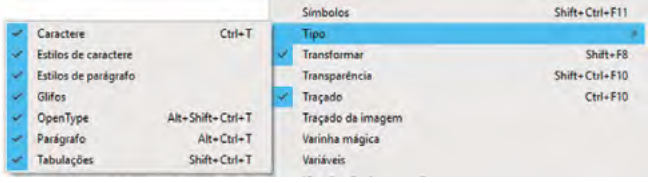
Símbolos

O painel **Símbolos** oferece objetos artísticos, com formas e cores, que podem ser reutilizados em um projeto. Você pode criar um símbolo apenas arrastando-o até a área de trabalho. As funções do painel são **A** - Menu, **B** - Biblioteca de símbolos, **C** - Inserir, **D** - Quebrar link com símbolo, **E** - Opções de símbolo, **F** - Novo símbolo e **G** - Excluir símbolo. Este recurso ajuda na agilidade de criação de uma arte quando é necessário repetir uma figura várias vezes.



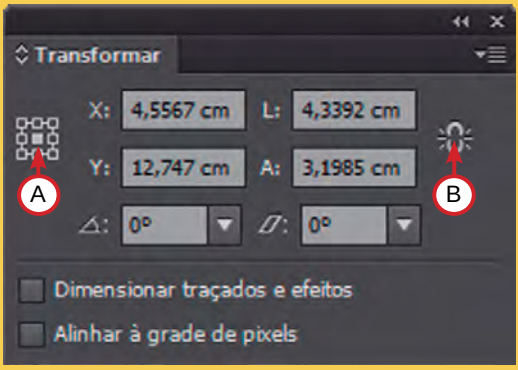
Tipos

Na Barra de Menu, em Janelas, encontram-se outras opções de panéis, apenas para edição de textos, chamados **Tipos**, onde estão os painéis Caractere, Estilos de Caractere, Estilos de Parágrafo, Glifos, Open Type, Parágrafo e Tabulações. Porém, não falaremos desses painéis no momento, pois focaremos apenas na parte de ilustração.



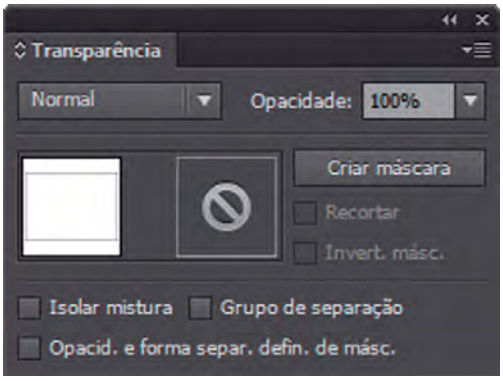
Transformar

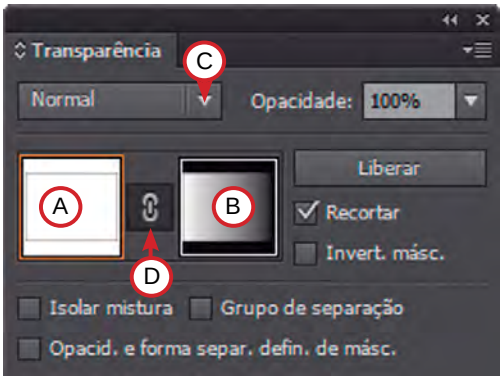
O ato de transformar envolve mover, girar, refletir, dimensionar e distorcer um objeto. O painel **Transformar** permite repetir uma operação de movimentação, dimensionamento, giro, reflexão ou distorção quantas vezes forem necessárias, até você executar uma operação de transformação diferente. Neste painel, você encontra as seguintes funções: **A** - Ponto de referência, que é o eixo no qual a figura se orientará quando dimensionada ou rotacionada; **B** - Restringir proporções de altura e largura, em que "X" representa a posição horizontal do objeto na área de trabalho, "Y" representa a posição vertical do objeto na área de trabalho, "L" representa a largura do objeto e "A" representa a altura. Abaixo, da esquerda para a direita, temos os ângulos de "Giro" e "Inclinação".

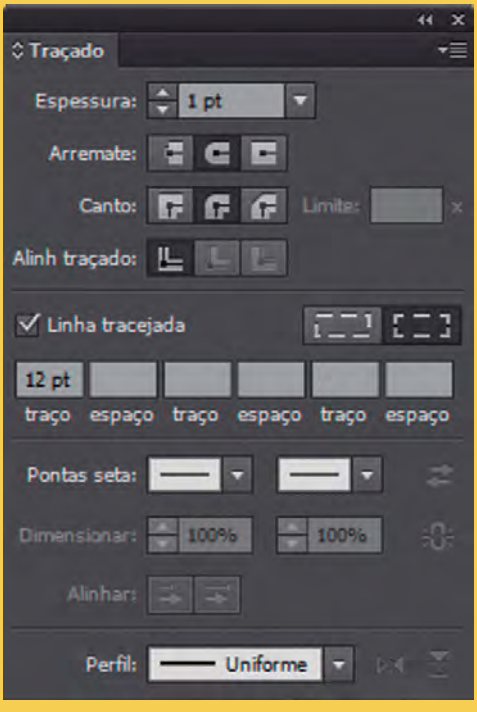


Transparência

O painel **Transparência** é onde você pode trabalhar a opacidade e o modo de mistura de objetos, para criar máscaras de opacidade ou para separar uma parte de um objeto com a parte sobrejacente de um objeto transparente. Ele exibe miniaturas de máscaras de opacidade. A miniatura **A** representa a máscara e opacidade, e a miniatura **B** representa objetos de mascaramento, ou seja, que estão dentro da máscara, a área em que podem ser editados. Para criar uma máscara, é simples: basta selecionar dois objetos sobrepostos e clicar em "Criar Máscara" para as opções de edições do painel serem ativadas. **C** representa o "Modo de mesclagem" da máscara, e **D** indica que a máscara de opacidade está vinculada à arte.





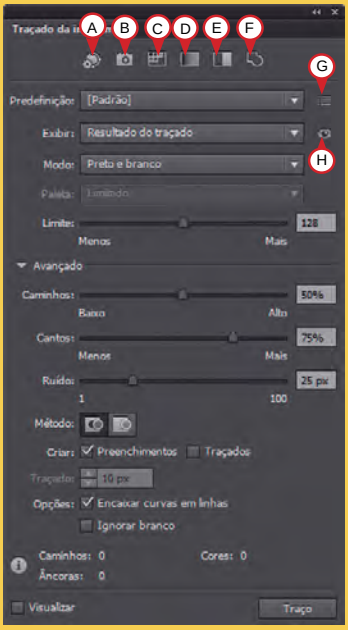


Traçado

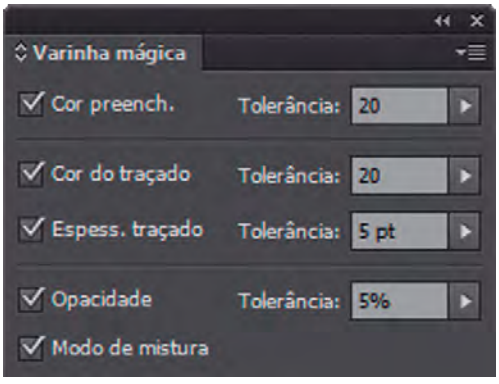
Este painel oferece várias funções para editar o traçado feito pela Caneta ou pelo Pincel, como especificar se uma linha é sólida ou tracejada, a sequência e outros ajustes de tracejados – se for uma linha tracejada, é possível definir a espessura do traçado, o alinhamento do traçado, o limite do arremate, as pontas de setas, os perfis de largura, os estilos das junções e a finalização de uma linha.

Quando o traçado é feito por um Pincel, algumas funções de edição do traçado não surtem efeito, como a edição de arremate e de canto, mas ainda sim é possível aplicar a linha tracejada e a espessura.

Traçado da Imagem



Basicamente, este painel oferece a possibilidade de transformar uma imagem que não seja vetor em vetor. Por exemplo, você pode criar uma imagem gráfica rasterizada em outro programa gráfico e trazê-la para o Illustrator. Traçando sobre ela, é possível escolher o tipo e a qualidade de traçado que você quer em sua imagem. Algumas das funções deste painel, que aparecem apenas como ícones são: **A** - Cor automática, **B** - Highcolor, **C** - Cor Baixa, **D** - Escala de Cinza, **E** - Preto e branco, **F** - Contorno, **G** - Gerenciar predefinições, **H** - Pressionar e manter pressionado para exibir imagem de origem.

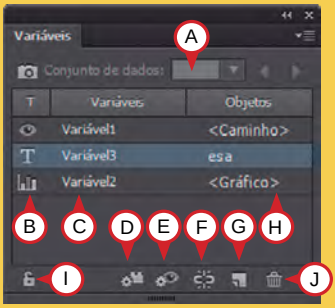


Varinha Mágica

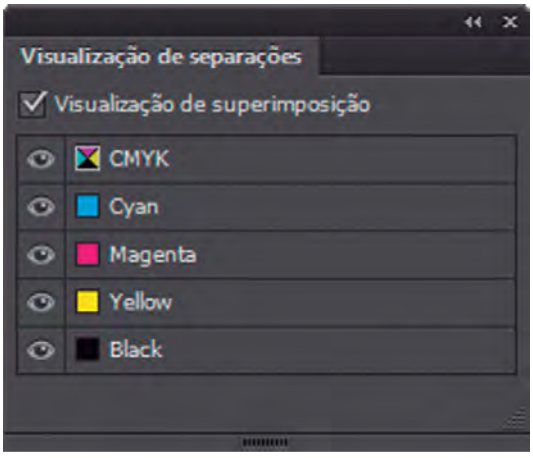
A ferramenta **Varinha Mágica** é uma ferramenta de seleção de objetos com base na cor de preenchimento. Este painel oferece opções para personalizar a Cor de preenchimento, Cor do traçado, Espessura de traçado, Opacidade e Modo de mistura da seleção da ferramenta, de acordo com suas necessidades.

Variáveis

O painel **Variáveis** é usado para alterar a configuração de visibilidade de objetos na arte em que se está trabalhando, como imagens vinculadas, linhas de texto e dados de gráficos. Você também pode criar diferentes conjuntos de dados de variáveis para ver facilmente qual será a aparência do seu modelo quando ele for renderizado. As funções encontradas neste painel são: **A** - Conjunto de dados, **B** - Tipo de variável, **C** - Nome de variável, **D** - Tornar o texto dinâmico, **E** - Tornar a visibilidade da dinâmica, **F** - Desvincular variável, **G** - Nova variável, **H** - Nome do objeto vinculado, **I** - Bloquear variável, e **J** - Excluir variável.



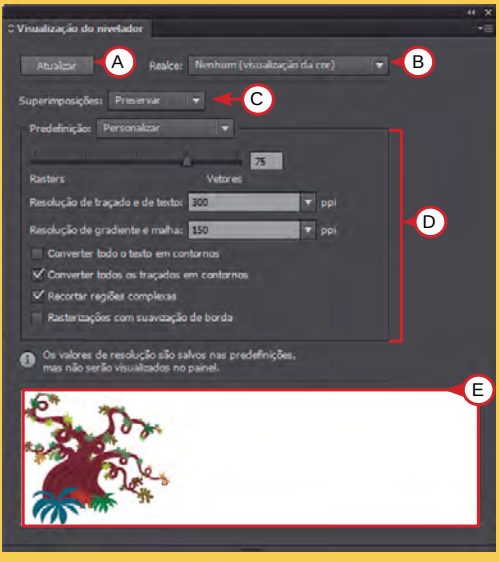
Visualização de Separações



Impressoras, geralmente, separam o trabalho artístico em quatro chapas (chamadas de cores de processo): Ciano (C), Magenta (M), Amarelo (Y) e Preto (K). Também pode incluir tintas personalizadas (chamadas cores especiais). Nesse caso, uma chapa separada é criada para cada cor especial. O painel **Visualização de Separações** só funciona com o modo de cor do documento em CMYK, que é justamente o formato para impressão. Neste painel, você pode visualizar a separação de cada cor individualmente e suas misturas.

Visualização do Nivelador

O painel **Visualização do Nivelador** realça áreas do trabalho artístico que atendem a certos critérios de nivelamento quando salvas ou impressas. Este painel não foi planejado para visualização precisa de cores especiais, superimposições, modos de mistura ou resolução da imagem. Para visualizar cores especiais, use o modo Visualização de Superimposição. As opções deste painel são: **A** - Botão atualizar, **B** - Menu realce, **C** - Menu superimposição, **D** - Configurações de nivelamento de transparência, e **E** - Área de visualização.



Exercícios passo a passo:

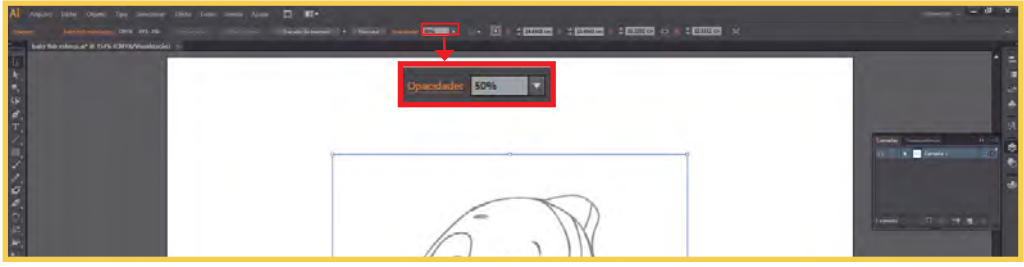
Arte-final e cor

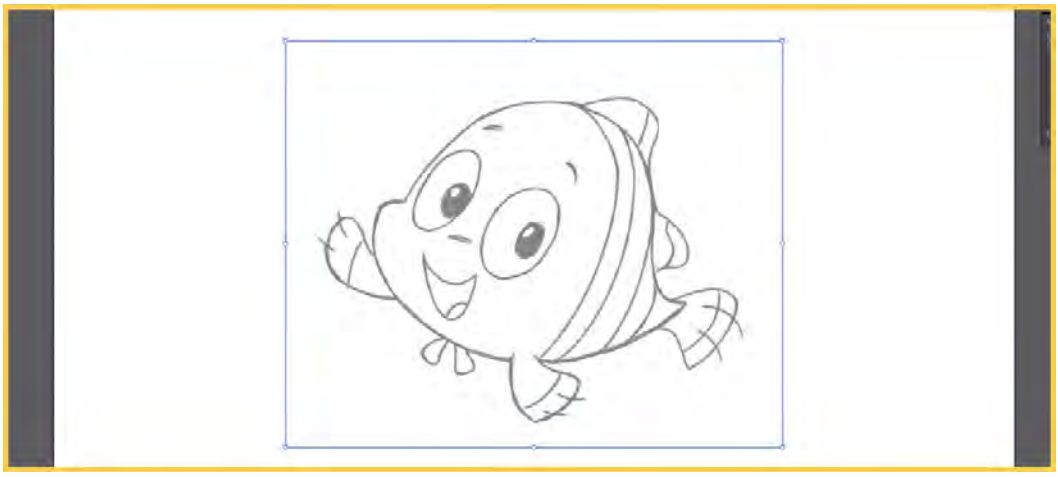
Como mencionado anteriormente, o Illustrator trabalha com imagens vetoriais, que se baseiam em vetores matemáticos. Portanto, a forma de se desenhar no Illustrator é diferente: utilizando pontos, linhas, curvas e formas, ou polígono, é como trabalhar com recortes, sobrepondo objetos, como se fossem peças de um quebra-cabeça que formam a arte.

Arte-final e cor

Nessa arte, iremos usar um desenho esboçado no Photoshop e salvá-lo em JPG. É possível esboçar no Illustrator, usando a ferramenta Pincel. Porém, não é tão prático. Por isso, recomenda-se usar esboços feitos à mão, ou em outros programas, que possibilitam agilidade e melhor acamento do trabalho.

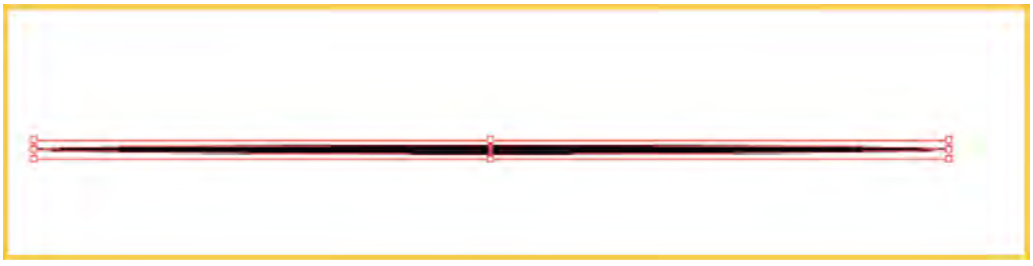
Agora, na próxima etapa, vamos começar a trabalhar a arte no Illustrator. Para isso, abra o arquivo (Arquivo/Abrir), ou insira o desenho em um arquivo novo (Arquivo/Novo, e depois vá em Arquivo/Inserir). Agora, com a imagem selecionada, iremos diminuir a opacidade dele. Para isso, na Paleta de Controle, deixe a Opacidade em 50%.





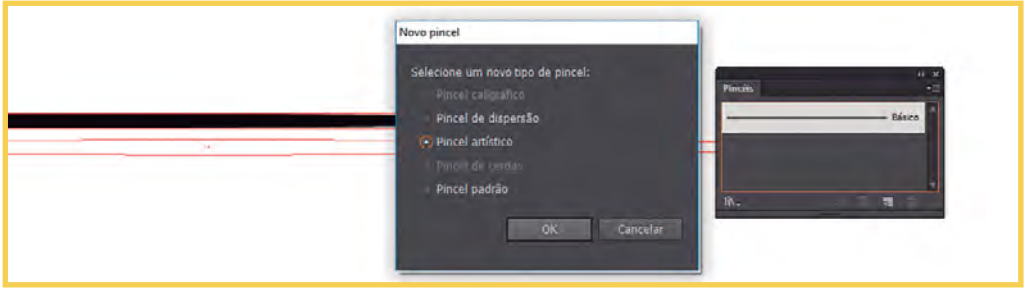
A imagem deve ficar como na figura acima. Agora, bloqueie a camada (layer) desta imagem e crie uma nova camada, que deve ficar acima da camada da imagem.

Para fazer a arte-final deste desenho, personalizaremos nosso pincel (brush). A ideia é fazer uma arte-final que tenha variação de grosso e fino no traçado, sendo grosso nas partes onde queremos dar a sensação de volume, e fino onde há menos volume. Para isso, selecione a ferramenta Elipse (ou tecla "L"), porém, em vez de fazer um círculo, ou elipse, faça uma forma bem esticada, para que fique quase como um traçado, como na imagem abaixo.

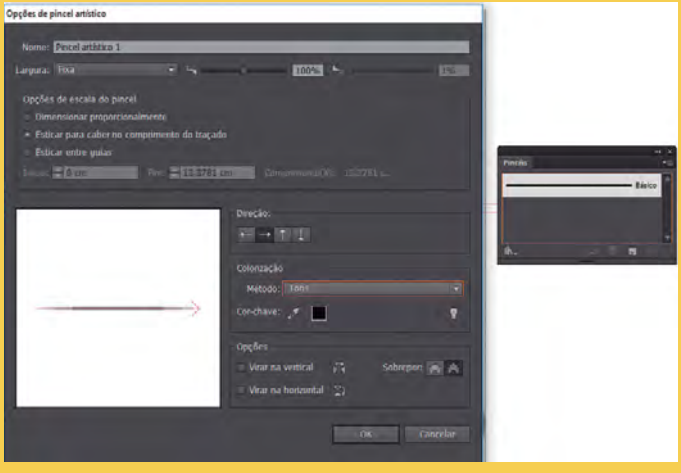


Neste traçado, está sendo usada a cor preta em 100% no modo "Escala de tons de cinza" no preenchimento, e sem cor de traçado. No entanto, você pode escolher outras cores, pois a arte-final também pode ser colorida. É possível escolher a tonalidade desejada mesmo após já ter feito o Pincel, apenas selecionando o traçado e alterando sua cor no painel Ferramentas.

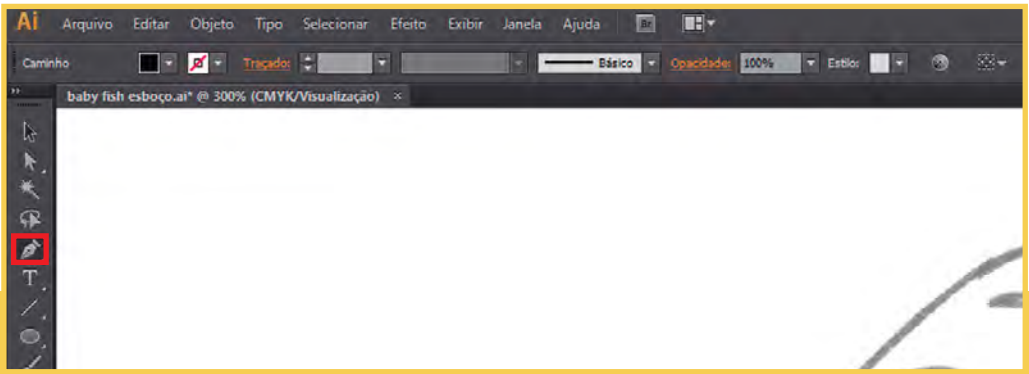
Após ter feito a forma desejada para seu pincel, abra o painel Pincéis (tecla F5) para configurar o nosso novo traçado. Para isso, arraste a forma que você acabou de fazer para o painel e automaticamente aparacerão as opções para seu novo pincel. Escolha a opção "Pincel artístico" e clique em "Ok".



Em seguida, aparecerá o painel "Opções de pincel astístico". Nele, você pode alterar as configurações de várias formas. Neste exemplo, escolheremos apenas a opção do método de colorização: Método/Tons. Após selecionar, clique em "Ok". Assim, temos o pincel para fazer arte-final do desenho.

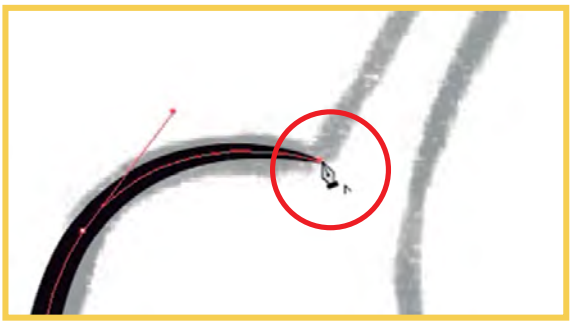


Para fazer a arte-final com traçado no Illustrator, como neste caso, é possível fazer de duas formas: usando a ferramenta Pincel (tecla B) ou a ferramenta Caneta (tecla P). Com a ferramenta Pincel, o traçado será mais à mão livre, portanto, não terá tanta precisão, sendo preciso fazer ajustes para deixar um acabamento melhor. Já com a ferramenta Caneta, embora o processo seja um pouco mais demorado, a precisão é maior, podendo fazer os contornos e ajustando ao mesmo tempo em que se traça. Neste exemplo, iremos usar a ferramenta Caneta.



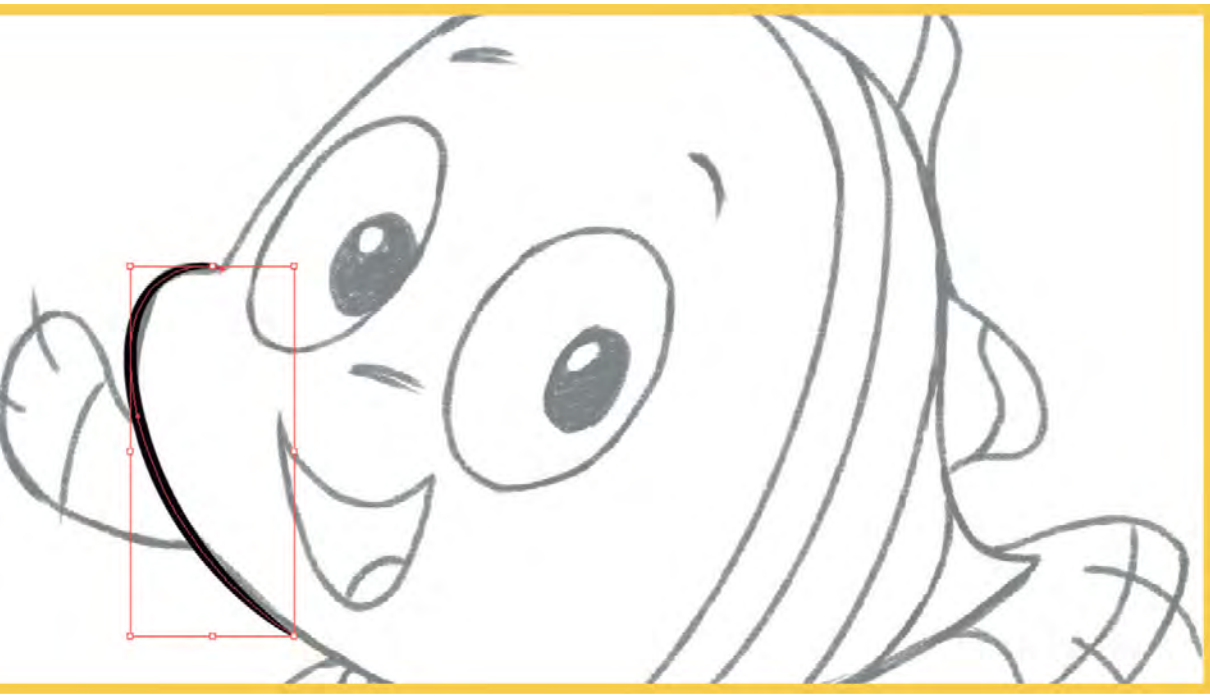
Antes de começar o desenho, delete a forma que você fez para criar seu pincel (selecione-o e aperte a tecla Delete).

É simples usar a ferramenta Caneta (neste caso, use-a sem a cor de preenchimeto, somente com a cor de traçado): apenas clique para criar um ponto de ancoragem e, depois, clique em outro ponto para fazer o traçado. Clicando, segurando e arrastando para os lados, você consegue fazer linhas curvas. Com o tempo, você pegará o jeito e saberá quando criar uma curva com mais ou menos pontos de ancoragem, dependendo de cada situação. Mas o ideal é criar linhas curvas com o mínimo de pontos de ancoragem possível, o que facilita na hora de ajustar e editar uma linha.



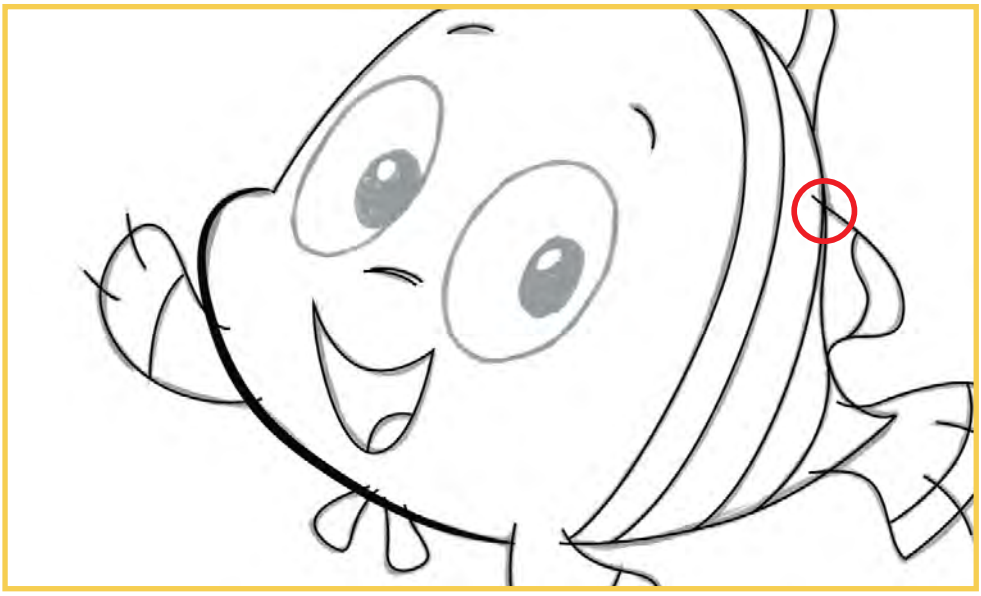
Para “quebrar” um ponto de ancoragem, basta selecionar a linha e clicar, utlizando a ferramenta Caneta no ponto que deseja “quebrar” a linha e continuar o traçado.

Para aplicar o pincel que você criou, selecione a linha com a ferramenta de seleção. Depois, no painel Pincéis, clique no seu pincel. Pronto, você criou uma linha com seu pincel! Veja como ele deve ficar, tendo a figura abaixo como referência.

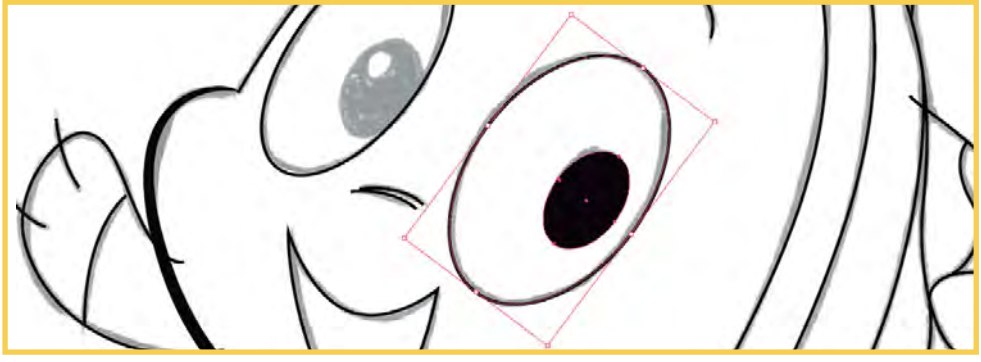


Agora, vamos continuar a arte-final do desenho, mas, em vez de traçar e clicar no Pincel, iremos traçar tudo e jogar o efeito do pincel apenas no final, após terminar de traçar. Veja as etapas a seguir.

Continue fazendo o traçado do desenho com a ferramenta Caneta. Sem se preocupar em usar o efeito do pincel, vá ajustando as linhas de acordo com desenho original, na camada de baixo. Caso precise, use a ferramenta Seleção Direta (A), que é a seta branca. Clique nos pontos de ancoragem para ajustá-los, se necessário.

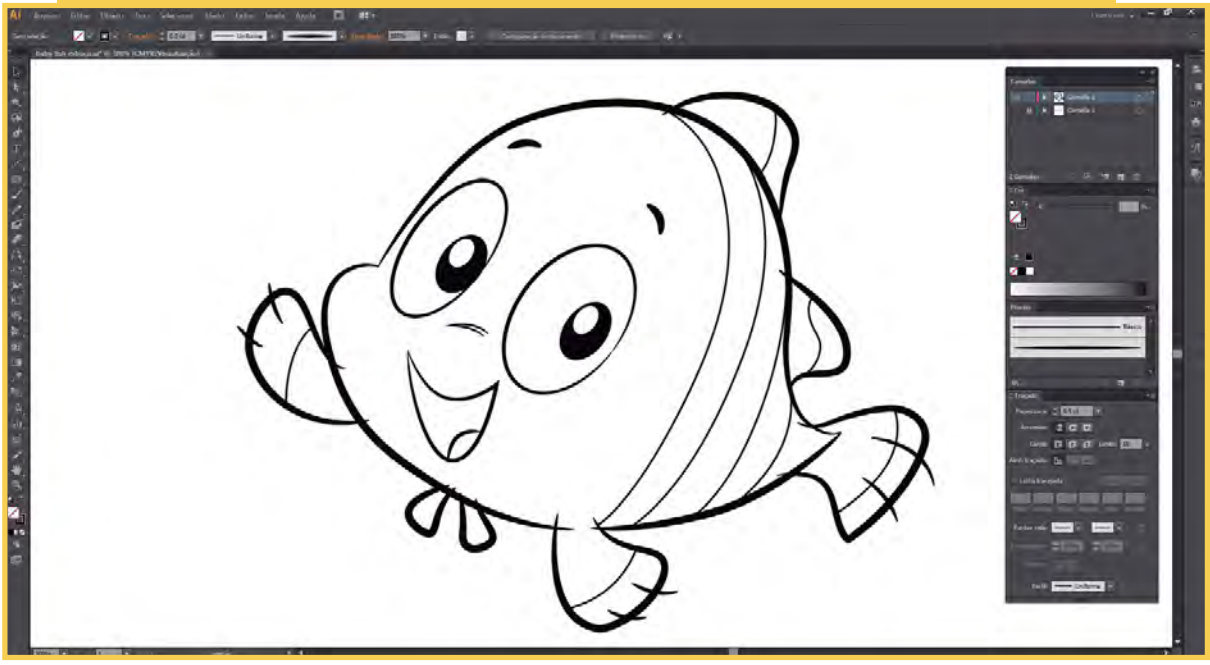


Uma dica de arte-final é não deixar as linha finas demais nas pontas. Deixe as linhas do traçado entrarem um pouco no desenho (como na área circulada), pois isso dará um acabamento melhor para quando usar o efeito do pincel. Todas as sobras das linhas serão apagadas na finalização da arte.

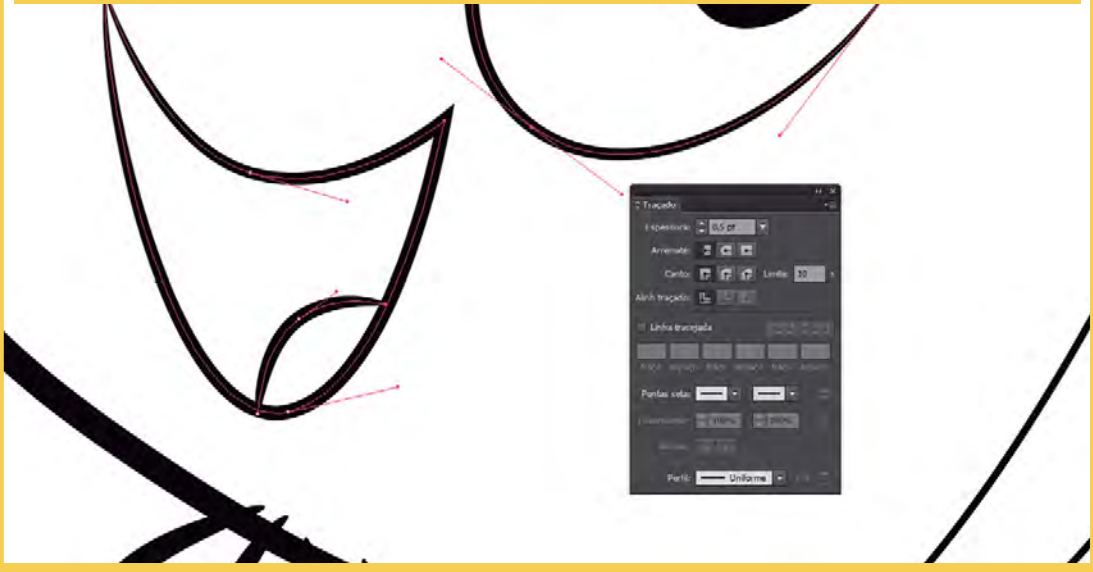


Para fazer os olhos, use a ferramenta Elipse e ajuste o ângulo dela, girando ou achatando, usando a ferramenta Seleção. Na parte da pupila, copie e cole a Elipse que você fez, pois isso manterá o formato. Apenas diminua essa forma e coloque o preenchimento preto, fazendo o mesmo para o brilho dos olhos. Apenas mantenha o preenchimento em branco, e deixe ambos sem cor de traçado.

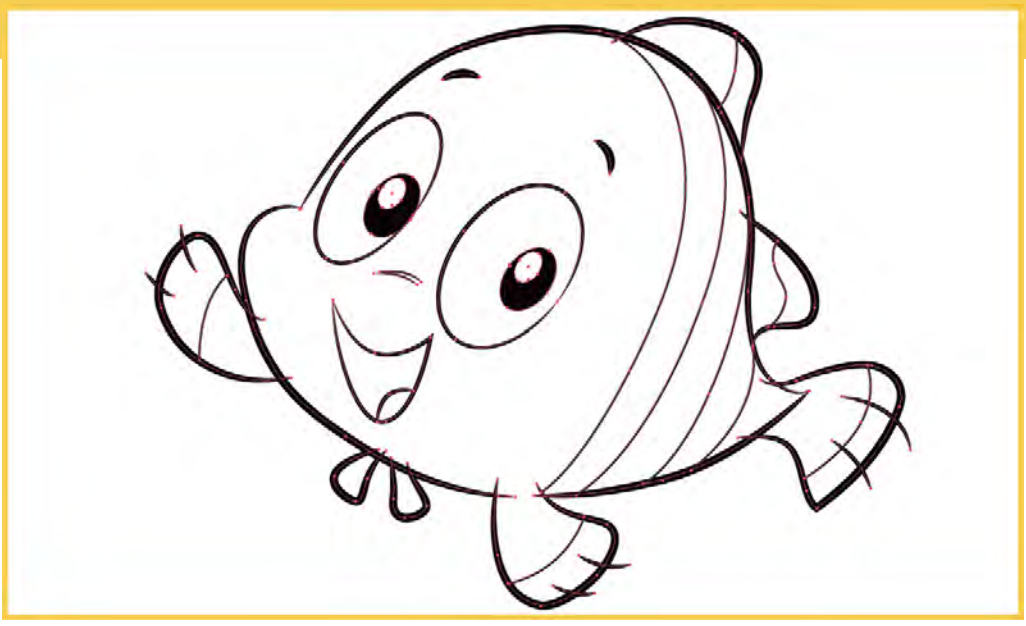
Depois de terminar todos os traços do desenho, delete o layer do esboço e selecione todas a linhas, com exceção da pupila e do brilho dos olhos, e aplique o efeito do pincel que foi criado. Sua arte deverá ficar como no exemplo abaixo.



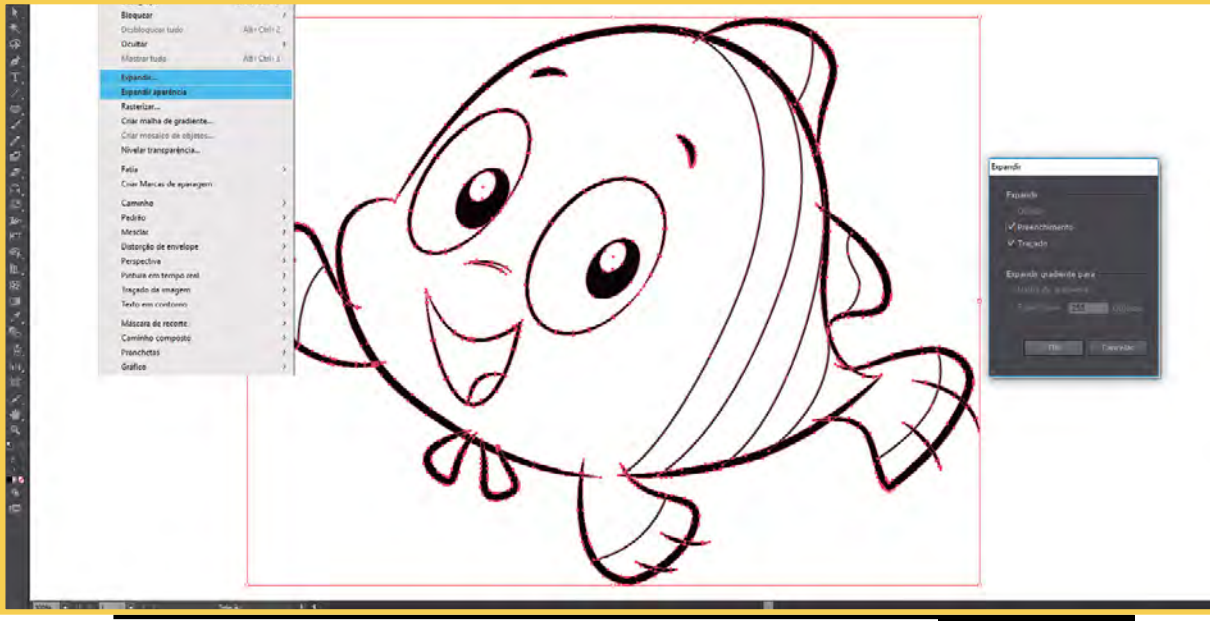
Outra dica interessante em relação à arte-final é deixar as linhas internas mais finas que as linhas externas. Para isso, selecione as linhas internas e use o painel Traçado para editar a espessura da linha. Clique na opção "Espessura" e deixe a linha com 0,5 pt.



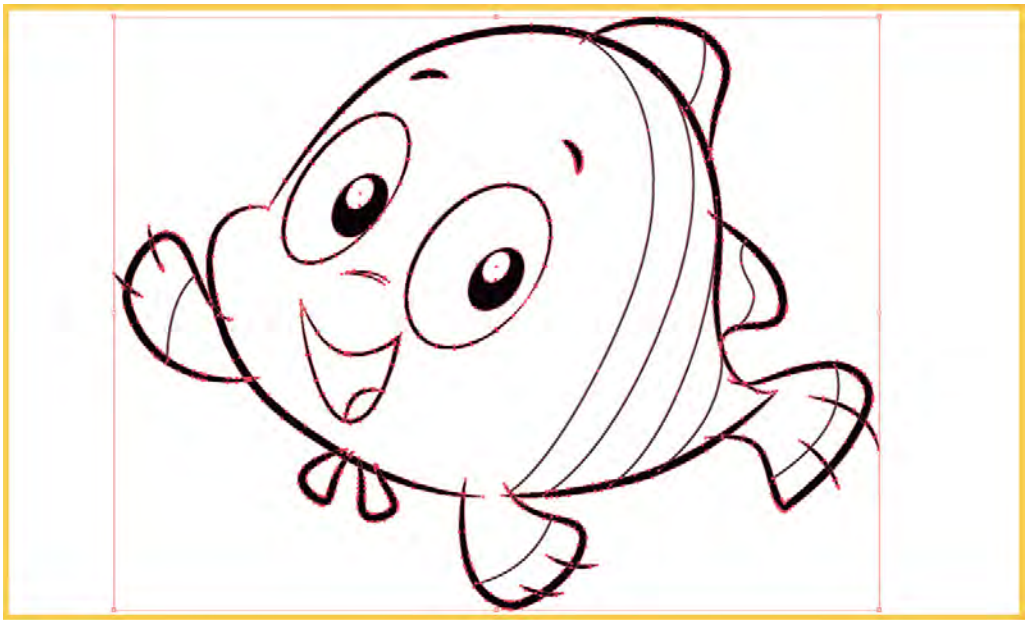
Após editar as linhas, selecione tudo (Ctrl + A) e agrupe todos os elementos do desenho (Ctrl + G). Para desagrupá-los, use Ctrl +Shift +G.



A próxima etapa será expandir as linhas. Expandir consiste em transformar as linhas em objetos sólidos. Uma observação a ser feita é que, quando há dois tipos de traçados em uma arte – o traçado básico e o traçado de pincel –, você deve expandir duas vezes. Para a primeira expansão, vá em Objeto/Expandir aparência, e isso expandirá os traços de pincel. Em seguida, vá em Objeto/Expandir, e isso expandirá o traçado básico.

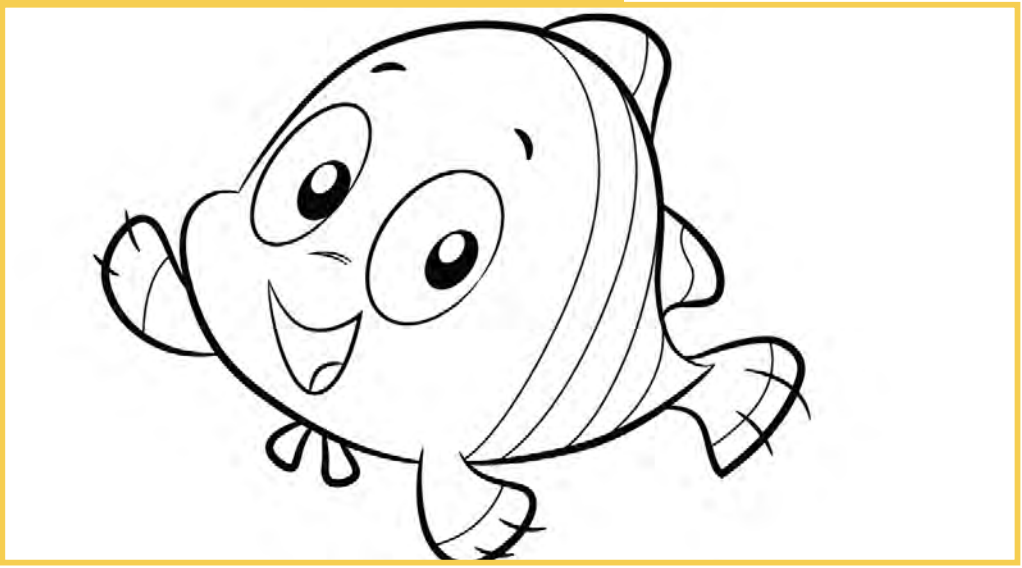


A importância de se expandir as aparências dos traçados é a possibilidade de poder apagar as sobras das linhas, e, principalmente, poder colorir o desenho. Se você colorir um desenho sem expandir as linhas, elas ficarão distorcidas ou até mesmo quebradas em alguns pontos, como se estivessem tracejadas.



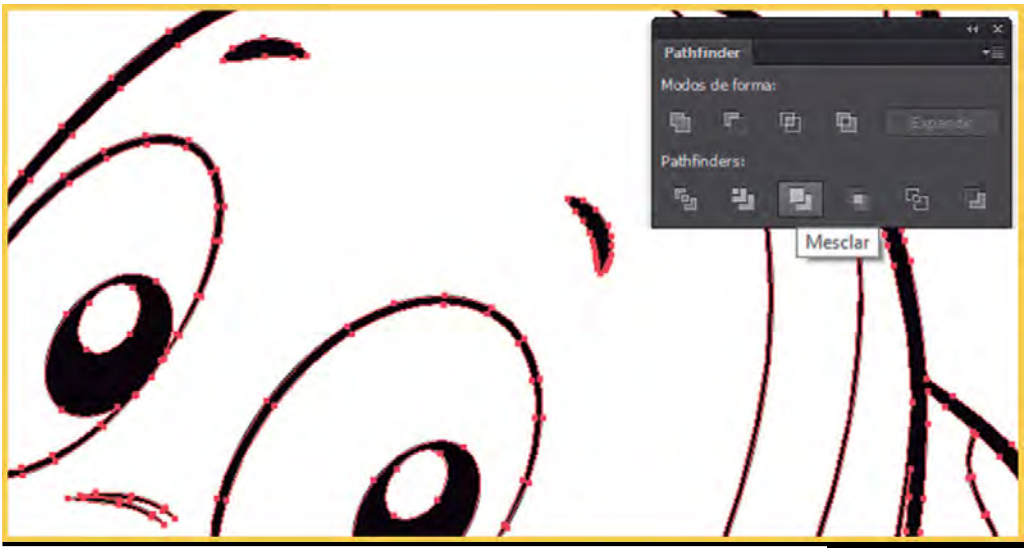
Agora, apagaremos as sobras das pontas das linhas que entraram no desenho. Para isso, use a ferramenta Seleção direta (tecla A) e selecione apenas as linhas que necessitam ser apagadas. Use a ferramenta Borracha (Shift+E) para apagar as sobras, como no exemplo abaixo.

O resultado final deverá ficar como na figura abaixo.

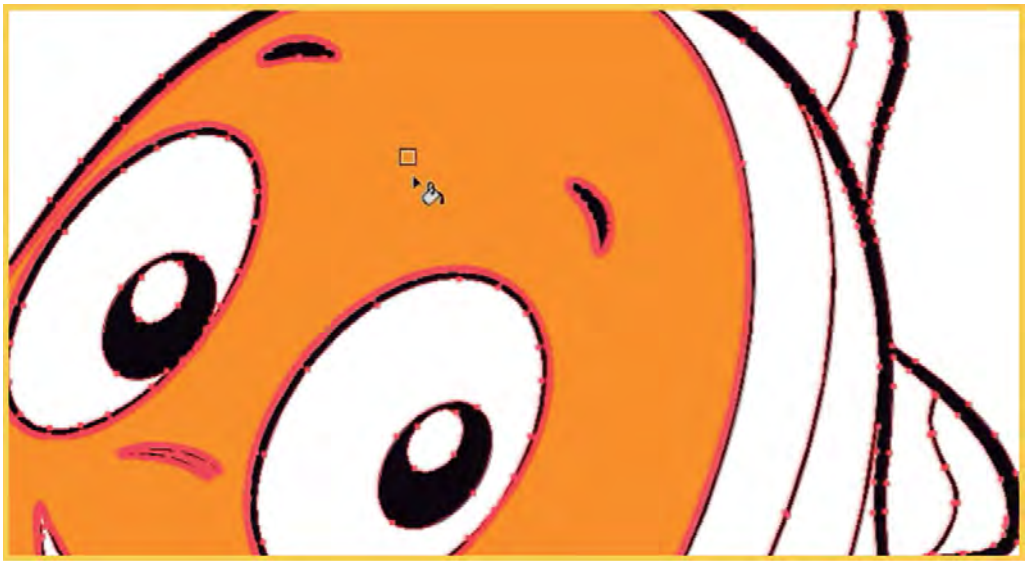


Colorindo

Colorir um desenho no Illustrator é bem simples. Neste caso, iremos colorir o desenho e também a arte-final. Primeiramente, certifique-se de que todas as linhas estão fechadas e sem áreas abertas. Se encontrar alguma linha que não se fecha ou encoste, feche esse ponto. Depois, selecione todo o desenho (Ctrl+A) e certifique-se de que todos os elementos estão agrupados (Crtl+G). Use a ferramenta Pathfinder e escolha a opção "Mesclar": isso irá fundir todas a linhas em uma coisa só.

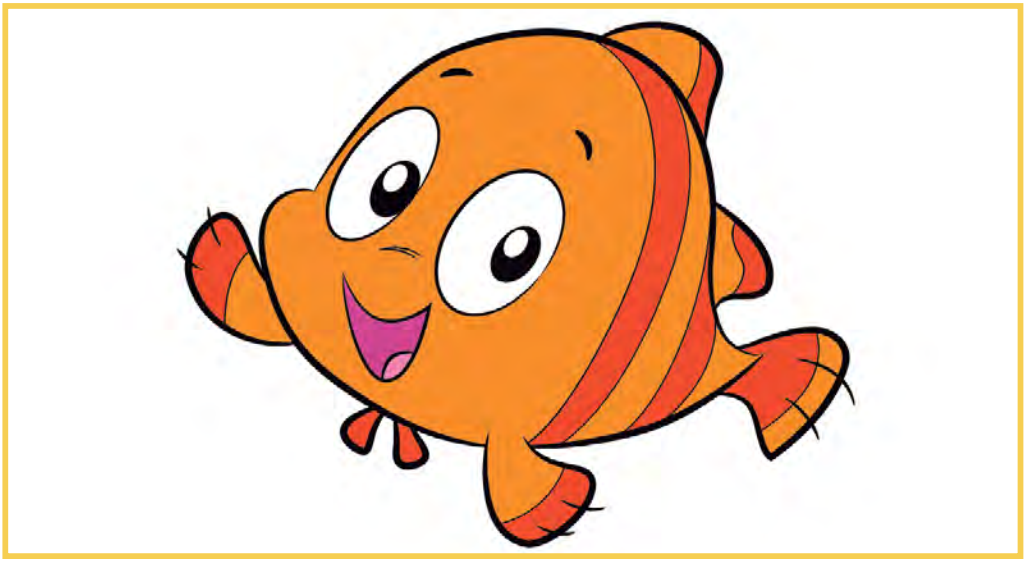


Para colorir um desenho no Illustrator, não tem mistério, pois é algo bem simples. Basta escolher a cor desejada, selecionar o desenho todo (Ctrl+A) e escolher a ferramenta "Balde de Tinta". Em seguida, clique nas áreas que deseja colorir.

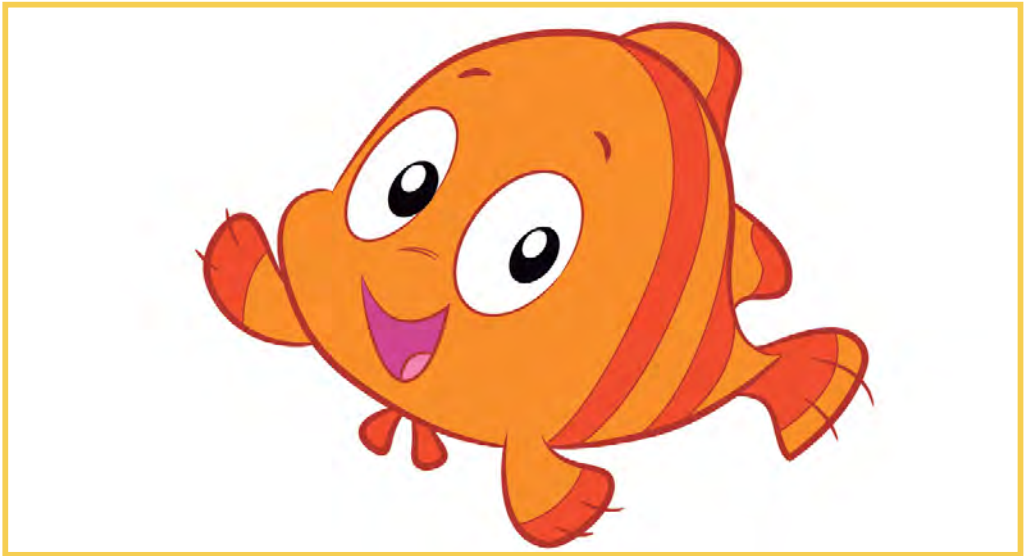


Um lembrete útil: a partir do momento em que você usou o Balde de Tinta uma vez, você não precisará mais selecionar a imagem para colori-la. A ferramenta indicará automaticamente as áreas que podem ser coloridas, sem a necessidade de selecioná-las. Apenas posicione o Balde de Tinta sobre a área e ele demarcará os pontos que podem ser coloridos (como no exemplo abaixo). Depois, clique sobre essas áreas e ele irá colori-las (por isso, é importante fechar todas as linhas da arte-final. Caso estejam abertas, ou não estejam se encontrando, a ferramenta não funcionará direito).

Para finalizar a coloração, basta preencher toda a figura e as áreas que estão em branco (na verdade, estão "vazadas", sem preenchimento) com a cor desejada. Caso queira colorir de branco, escolha a cor branca e pinte.



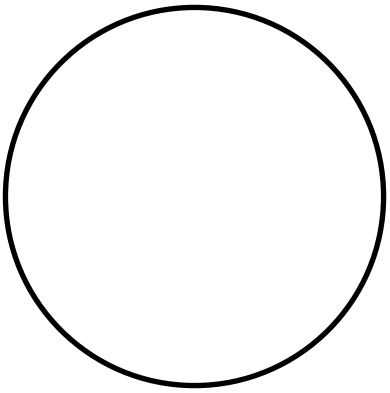
A última etapa para essa colorização é colorir as linhas. Isso não é necessário, mas dá um acabamento mais interessante – quanto mais escuro for o traçado de um desenho, mais pesado ele parecerá. Quando colorimos o traçado, dá uma certa "leveza" para o desenho. Para colorir a arte-final, é só posicionar o Balde de Tinta sobre ela e colorir, clicando duas vezes rapidamente sobre a área a ser colorida. Assim, ele colorirá tudo o que for preto, ou da cor que estiver nessa área.



Exercícios passo a passo:

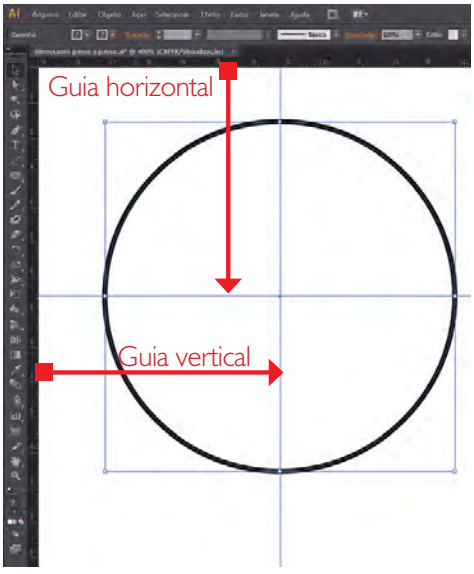
Desenhando utilizando formas: Dinossauro

Passo 1



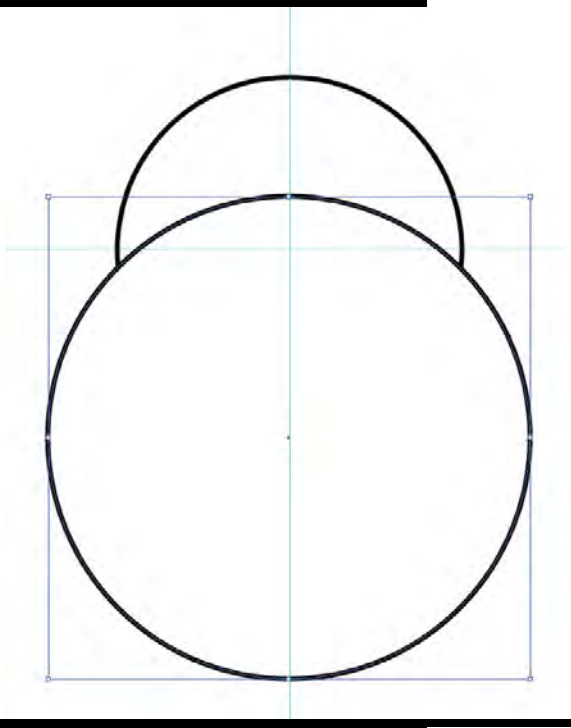
Neste passo a passo, iremos construir a cabeça de um dinossauro no estilo cartoon. Desenhe um círculo, utilizando a ferramenta Elipse. Quando for desenhá-lo, segure a tecla Shift, para fazer um círculo perfeito. Faça-o com as medidas de 5 cm X 5 cm, e com um traçado de 2 pt. Você pode configurar o tamanho antes de fazê-lo, clicando duas vezes sobre a área de trabalho. Então, abrirá uma caixa onde você poderá editar as medidas. Você pode também editar a medida (com o objeto selecionado) na Paleta de Controle, nos campos "L" e "A".

Passo 2



Na etapa seguinte, usaremos a ferramenta Régua, para poder ter uma proporção melhor para a construção dos elementos do rosto. Para isso, aperte a tecla "R", e aparecerá a régua nas laterais da área de trabalho. Para utilizá-la, é só colocar o cursor do mouse sobre elas e aparecerá uma seta. Em seguida, é só arrastar a guia da régua.
"Puxe" duas guias, uma na horizontal e outra na vertical, para o meio do círculo.

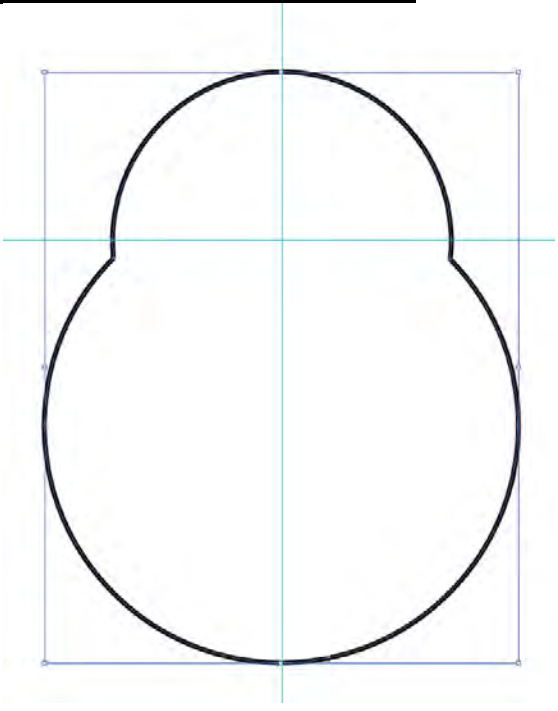
Passo 3



O próximo passo é fazer um círculo um pouco maior sobre o círculo menor, com a medida de 7 cm X 7 cm. Também centralize-o, seguindo as guias que você fez.

Não se preocupe com uma medida exata do quanto um círculo se sobreporá ao outro. Siga mais ou menos o exemplo ao lado, deixando uma sobra do círculo menor sob o círculo maior.

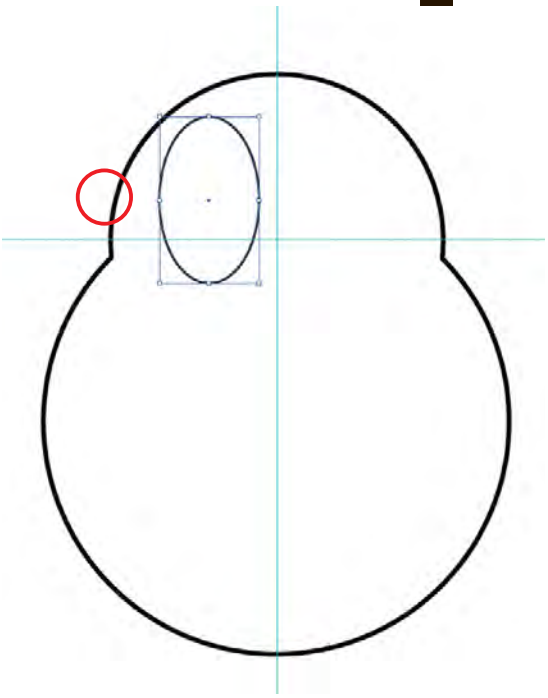
Passo 4



Selecione os dois círculos, abra a janela Pethfinder no menu Modos de Forma e escolha a primeira opção: Unir. Isso fundirá as duas formas em uma só, o que formará a estrutura da cabeça do dinossauro.

Observação: quando selecionar as formas, não selecione as guias. Ao usar o modo Unir as guias desapacerão, mas mantenha-as.

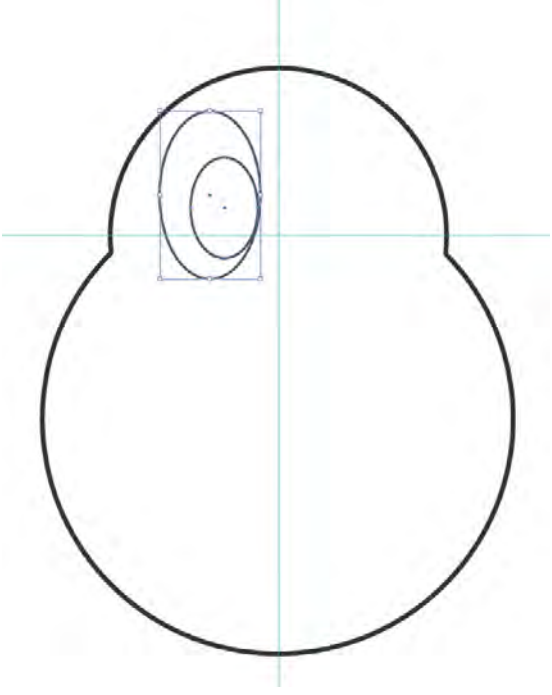
Passo 5



Agora, ainda com a ferramenta Elipse, desenhe um oval para fazer o olho. Para este oval, diminuiremos o traçado para para 1pt, e ele terá 1,5 cm X 2,5 cm.

Para estabalecer proporção e simetria, note que o quadrado de seleção em um dos cantos está encostado no cantinho da figura (área circulada). Procure fazer o mesmo.

Passo 6



Desenhe um círculo menor com a Ferramenta Elipse, nas medidas 1 cm X 1,5 cm.

Posicione o círculo como demonstrado na figura ao lado, dentro do oval maior.

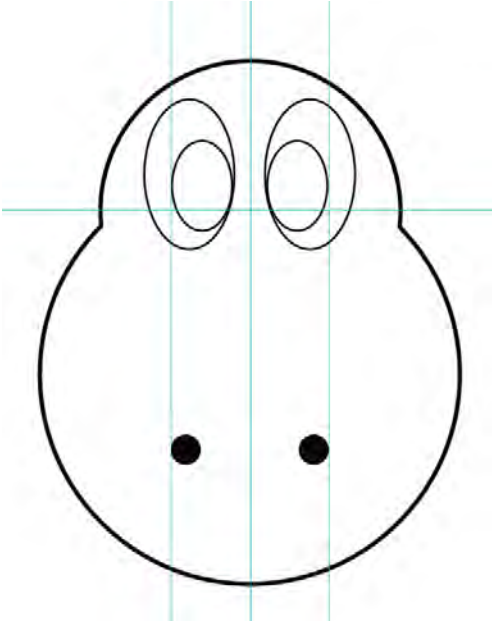
Selecione os dois círculos que representam o olho do dinossauro, e pressione as tecla Ctrl + G para agrupá-los.

Passo 7

Selecione e copie o olho (Ctrl+C) que você acabou de fazer, e cole-o (Ctrl+F é o comando para colar o objeto exatamente no mesmo lugar). Com a cópia selecionada, aperte o botão direito do mouse, e abrirá uma janela. Coloque o cursor sobre Transformar e depois clique em Refletir. Isso refletirá o objeto.

Utilize as setas do teclado para mover para o lado direito da cabeça até a mesma proporção que estabelecemos na etapa 5, encostando o cantinho do quadrado da seleção na linha da cabeça, como na figura ao lado.

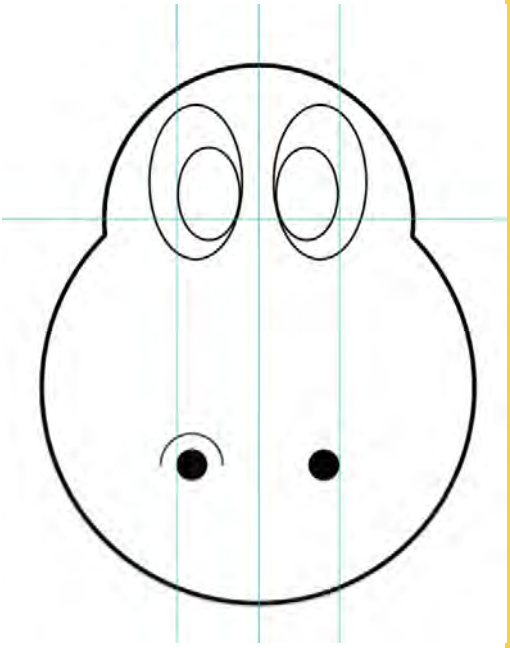
Passo 8



O passo seguinte será fazer as narinas do dinossauro. Puxe duas guias da régua vertical – elas devem encostar no canto das pupilas, como na figura ao lado. Essas guias servirão para alinhar as narinas na mesma proporção.

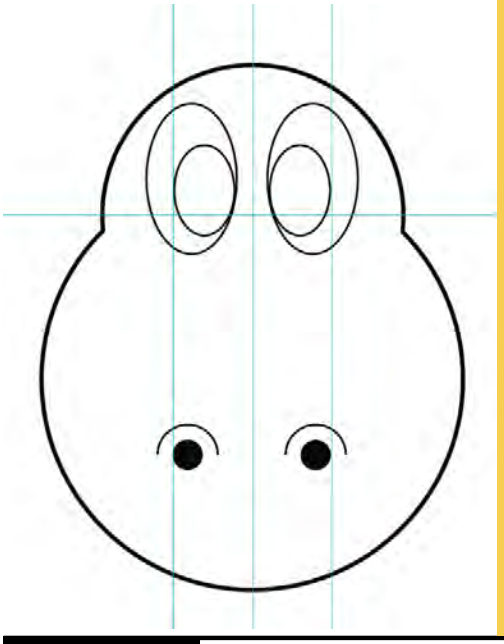
Segurando a tecla Shift, faça um círculo pequeno perfeito com preenchimento preto, com tamanho de 0,5 cm X 0,5 cm. Copie este círculo (Ctrl+C) e cole (com Ctrl+F, para colar exatamente no mesmo lugar). Depois, use as setas do teclado para deslocar para a direita, até encostar na guia vertical do lado direito, conforme imagem ao lado.

Passo 9



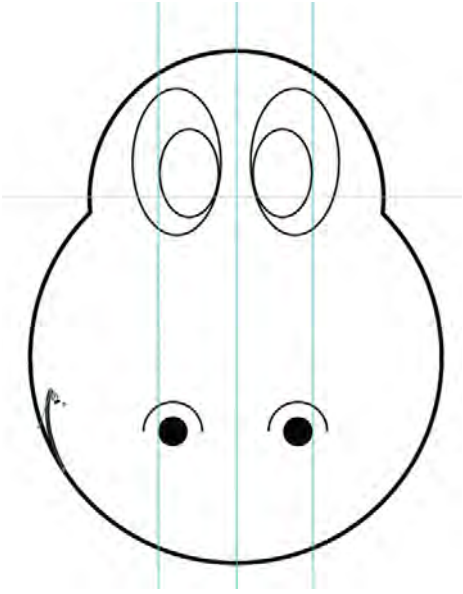
Agora, faça outro círculo perfeito, com 1 cm X 1 cm, sobre o círculo preto da narina, deixando-os centralizados. Para isso, selecione os dois círculos e, na Paleta de Controle, clique em Alinhamento horizontal centralizado . Depois, em Alinhamento vertical centralizado . Em seguida, selecione apenas o círculo maior e clique com a ferramenta de Seleção direta (A) no ponto de ancoragem, abaixo do círculo. Delete-o, e você terá um semicírculo, como na figura ao lado.

Passo 10



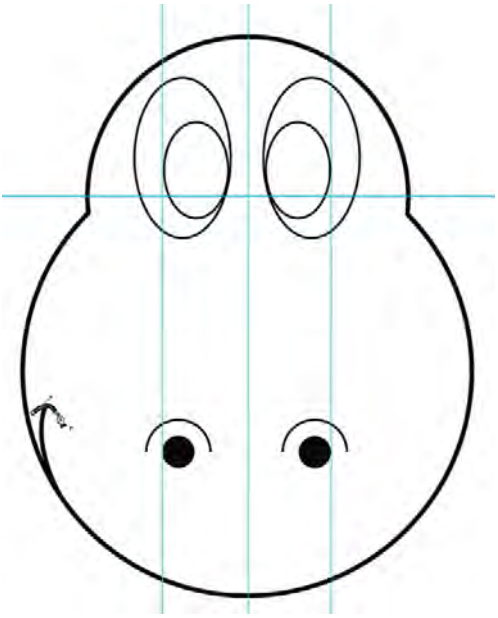
Em seguida, é só copiar este semicírculo (Ctrl+C) e colar (Ctrl+F), posicionando-o sobre a narina direita com o auxílio da seta direita do teclado. Use apenas o Alinhamento horizontal centralizado para alinhar as duas formas.

Passo 11



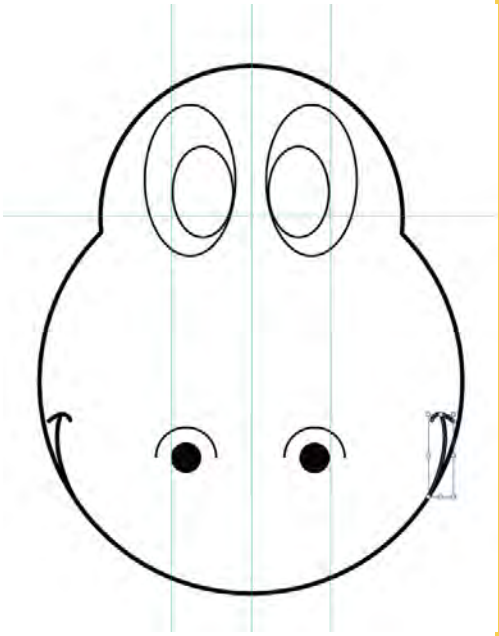
A próxima etapa é fazer a boca, que será feita com duas linhas curvas simples. Trace uma linha curva, usando a ferramenta Caneta, e clique no canto próximo à base do rosto. Depois, clique um pouco acima, segurando a linha, e arraste-a para a direita, para curvá-la.

Passo 12



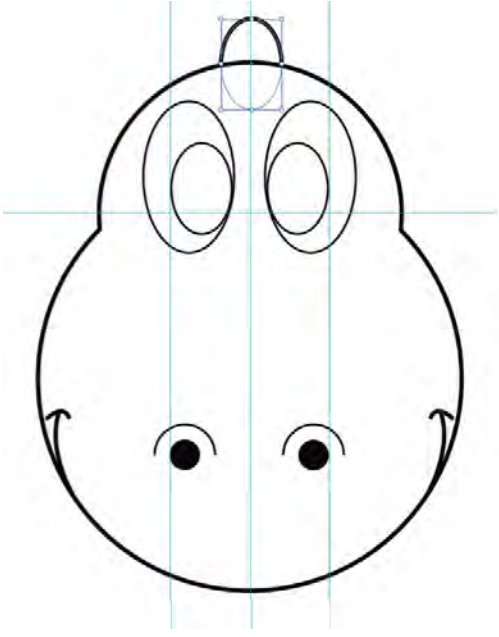
Depois, faça uma linha curva menor, acima dessa linha menor, o resultado deverá ser semelhante ao da figura ao lado.

Passo 13



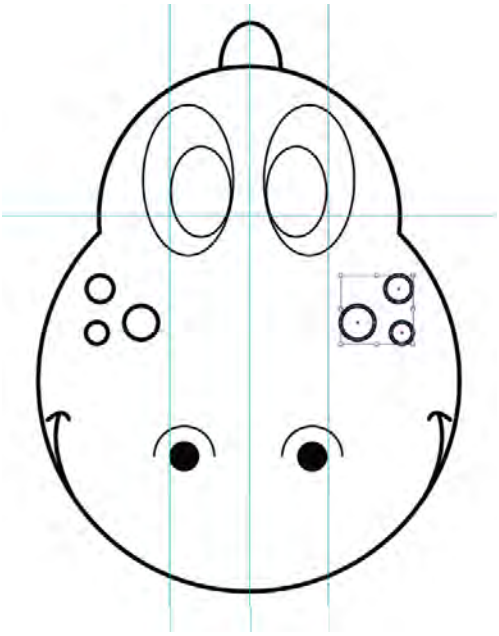
No passo seguinte, é só copiar as duas linhas que acabamos de fazer (Ctrl+C) e depois colar (Ctrl+F). Clique com o botão direito do mouse e, na janela que se abre, vá em Transformar. Depois, clique em Refletir.
Com a seta direita do mouse, posicione essas linhas até o canto direito da cabeça, que deverão ficar como no exemplo ao lado.

Passo 14



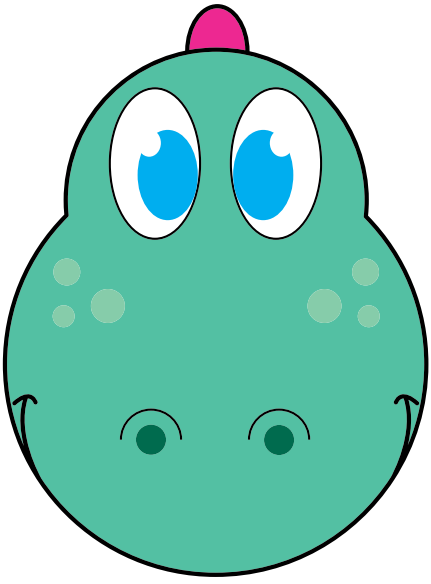
Agora, é só incrementar o desenho com alguns elementos. Faça uma crista no topo da cabeça, usando a ferramenta Elipse. Para isso, faça um oval com a medida de 1 cm x 1,5 cm e centralize a forma, seguindo a linha guia do centro. Depois, coloque essa forma para trás da cabeça: com o objeto selecionado, clique com o botão direito. Na janela que se abre, vá em Organizar e clique em Enviar para trás.

Passo 15



No penúltima etapa, vamos fazer algumas manchas, só para incrementar a figura.
Faça três pequenos círculos no lado esquerdo. Neste caso, não é necessário se preocupar com o tamanho e a disposição destes círculos, tente seguir mais ou menos a referência. Copie (Ctrl+C) e cole (Crtl+F), e espelhe os círculos. Para isso, clique com o botão direito e, na janela que se abre, vá em Transformar/Espelhar.

Passo 16



A última etapa é só colorir. Neste caso, não iremos usar o Balde de Tinta, apenas selecionaremos cada elemento e mudaremos a cor de preenchimento no Painel Ferramentas. Clique duas vezes na cor de preenchimento e selecione os tons que desejar.
Aqui, por estética, escolhemos tirar o a cor do traçado nas manchas das bochechas. Se quiser, faça pequenos círculos brancos nos olhos para fazer os brilhos. No final da colorização, selecione tudo, vá em Objeto/Expandir e depois vá no painel Pathfinder/Mesclar. Assim, além de dar o acabamento final, tirando os excessos, você não perderá a espessura do traçado quando quiser aumentar ou diminuir o desenho.

Exercícios passo a passo:

Desenhando utilizando formas: Locomotiva

Passo 1

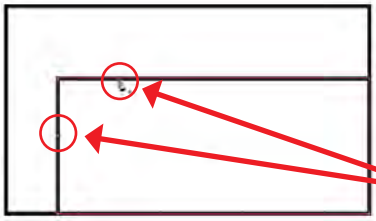
Antes de começar a desenhar, configure o traçado para 2 pt, com preenchimento em branco e o traçado em preto.
Com a ferramenta Retângulo, desenhe um retângulo com a medida de 7 cm x 4 cm. Posicione o retângulo no centro da página.

Passo 2

Novamente, com a ferramenta Retângulo, desenhe um retângulo menor, com as medidas 6 cm x 2,6 cm.
Depois, posicione-o dentro do retângulo maior, como no desenho ao lado.

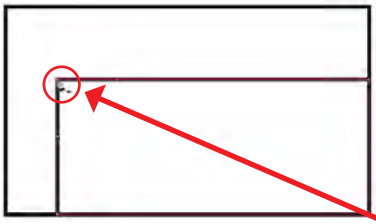
Passo 3

A



Com a Ferramenta Caneta, crie dois pontos de ancoragem no retângulo, no lado vertical e no lado horizontal, como no exemplo ao lado (figura A).

B



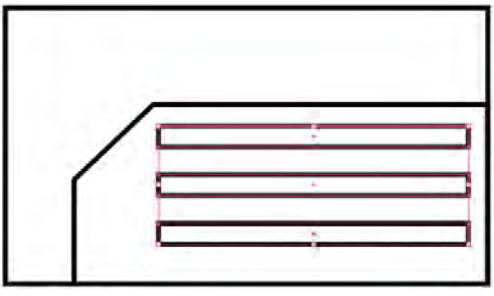
Selecione o ponto de ancoragem no canto superior esquerdo (figura B), e use a ferramenta Caneta para remover o ponto de ancoragem (aparecerá um sinal de menos), para gerar uma linha inclinada (figura C).

C

Passo 4

Desenhe outro retângulo mais estreito com a ferramenta Retângulo, com as medidas de 4,5 cm x 0,3 cm.

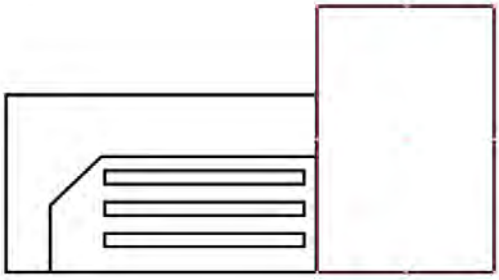
Clique sobre o retângulo, copie (Ctrl + C) e e cole (Ctrl+F). Depois, dê dois toques para baixo com as setas do teclado e repita o comando mais uma vez.



Selecione os três retângulos criados e agrupe-os, pressionando as teclas Ctrl + G.

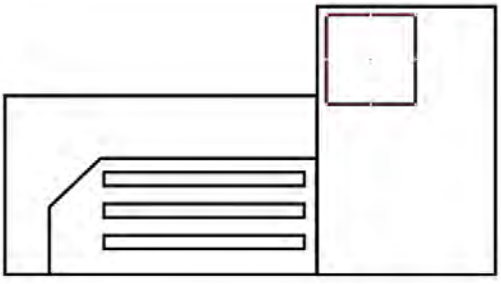
Posicione os três retângulos no desenho, como na imagem ao lado.

Passo 5



Desenhe outro retângulo com as medidas 4 cm x 6 cm. Posicione-o no desenho, como no exemplo ao lado. Esta será a cabine da nossa locomotiva.

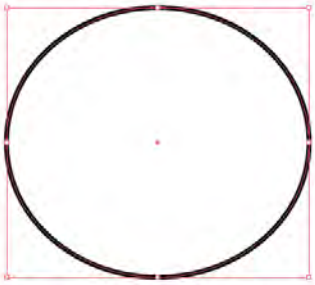
Passo 6



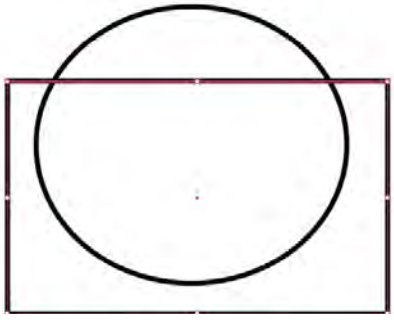
Desenhe um quadrado menor. Ele será a janela da locomotiva, com as medidas 2 cm x 2 cm. Posicione-o no desenho, como na imagem ao lado.

Passo 7

A



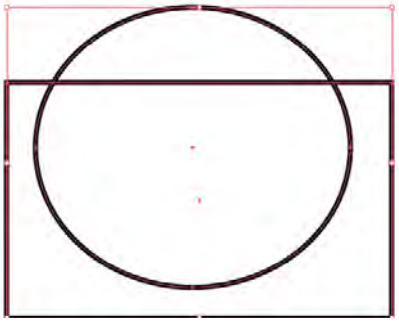
B

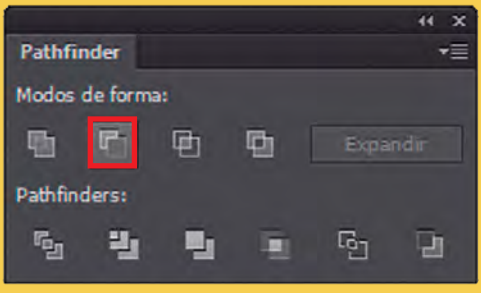


Para desenhar o teto, usaremos a ferramenta Elipse. Desenhe um oval ligeiramente achatado, com a medida de 4,5 cm x 4 cm (figura A). Depois, desenhe um retângulo com qualquer tamanho, desde que seja maior que a elipse e a sobreponha, como no exemplo ao lado (figura B).

Passo 8

A

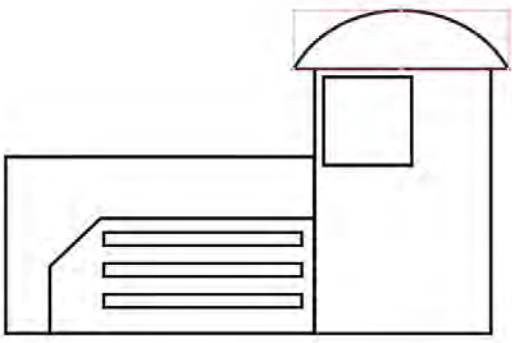




B

Agora, selecione ambas as formas (figura A), vá no painel Pathfinder, e selecione, no Modos de Forma, a opção Menos frente (figura acima), para recortar a imagem (figura B).

Passo 9

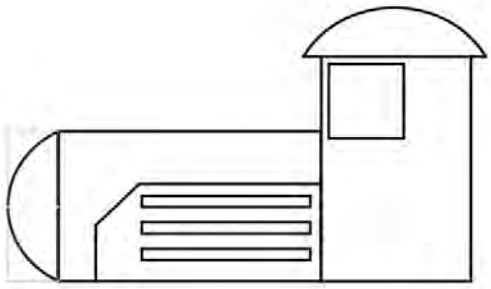


Agora, pegue a forma que você acabou de criar e posicione-a sobre o teto da locomotiva, como no desenho ao lado.
Não se preocupe se o seu teto ficou menor ou maior. A medida serve apenas como base, e você pode redimensioná-la com a ferramenta Seleção (A), aumentando ou diminuindo de acordo com a sua necessidade.

Passo 10

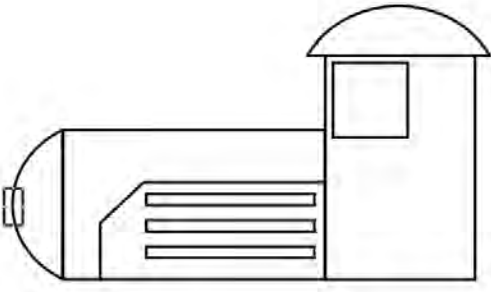
Para fazer a frente da locomotiva, usaremos uma cópia da forma que criamos para fazer o teto.
Copie-a (Ctrl+C) e cole-a (Ctrl+V), e rotacione essa forma com a ferramenta Seleção para esquerda, segurando a tecla Shift.

Passo 11



Posicione a forma na frente da locomotiva e ajuste-a ao tamanho da frente, caso seja necessário, usando a ferramenta Seleção (V). O resultado deve ficar como na figura.

Passo 12

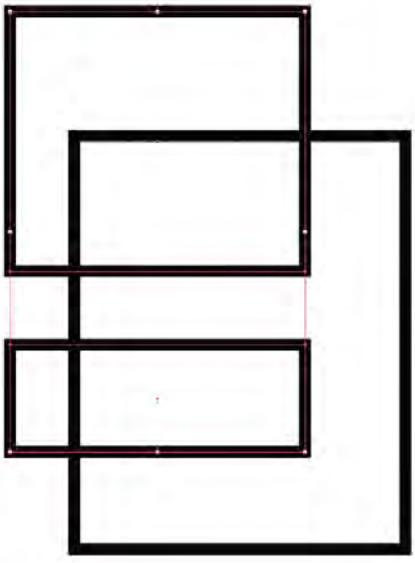


No próximo passo, utilizando a ferramenta Retângulo, desenhe um pequeno retângulo com 0,5 cm x 1 cm na frente da forma que você acabou de posicionar.
Ele representará o farol da nossa locomotiva. Procure encaixá-lo de forma que fique no meio, como na figura ao lado.

Passo 13

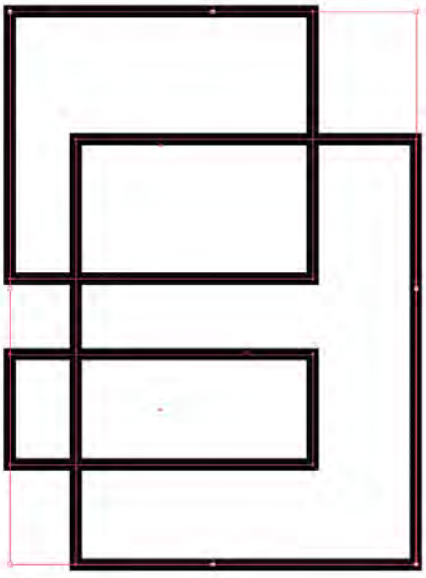
Agora, na próxima etapa, iremos fazer o outro componente da locomotiva, que será a grade traseira.
Desenhe um retângulo nas medidas 2 cm x 2,5 cm.

Passo 14

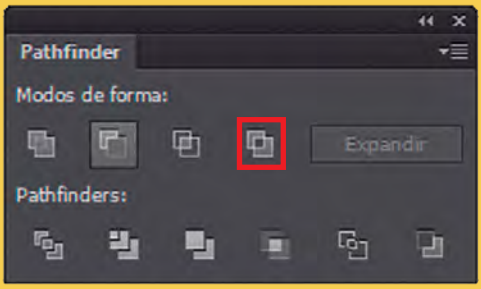


Em seguida, desenhe dois retângulos (não se preocupe com a medida), selecione-os e depois agrude ambas as formas, pressionando as teclas Ctrl+G para combiná-los.
Depois, posicione os retângulos, como na imagem ao lado.

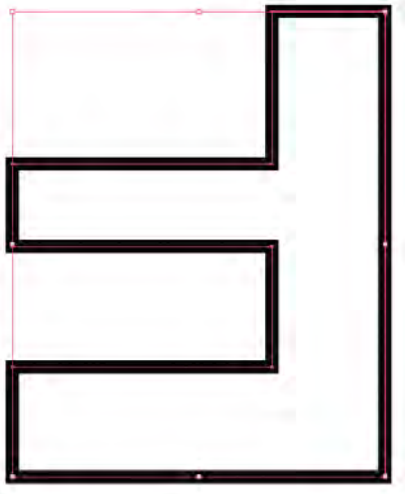
Passo 15



Selecione todas as formas , vá em Pathfinder e em Modos de Forma. Escolha a opção Menos frente para aparar o objeto.

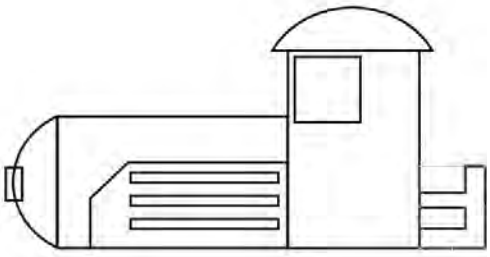


Passo 16



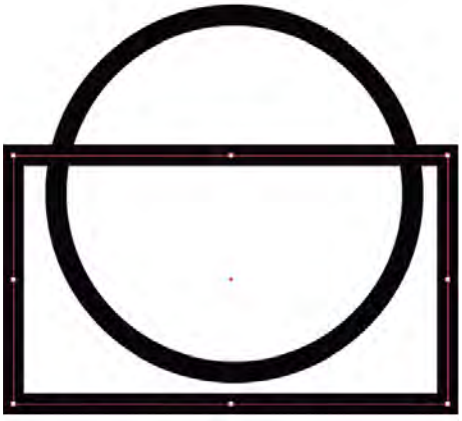
O resultado deve ficar como na figura ao lado. Não é necessário que fique exatamente igual, mas que ao menos tenha a mesma forma e que tenha a medida para encaixar na locomotiva.

Passo 17

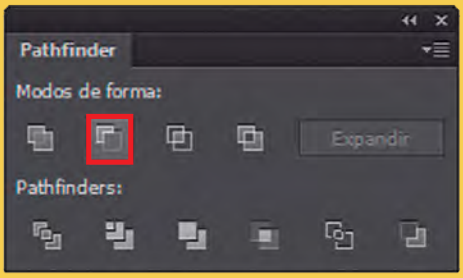


Pegue a forma que acabou de criar e encaixe-a na figura da locomotiva, como na figura ao lado.

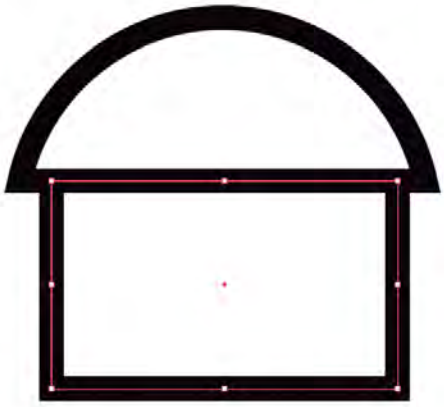
Passo 18



Na próxima etapa, vamos desenhar a chaminé pequena.
Faça uma elipse, usando a ferramenta Elipse, nas medidas 1,2 cm x 1,2 cm.
Depois, faça um quadrado. Neste caso, não se preocupe com a medida, pois servirá apenas para recortar a figura. Selecione ambas as formas, vá em Pathfinder e, em Modos de Forma, escolha a opção Menos frente.

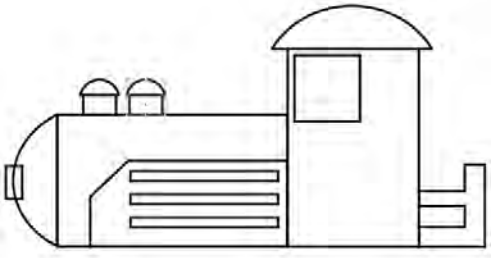


Passo 19



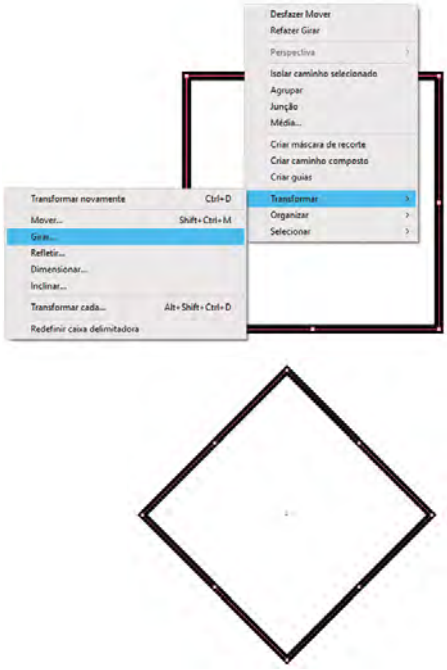
Em seguida, faça um retângulo nas medidas de 1 cm x 0,6 cm.
Depois, posicione este retângulo abaixo da figura que você cortou na etapa anterior, como na figura ao lado.
Selecione ambos os objetos e agrupe-os, com o comando Ctrl+G.

Passo 20

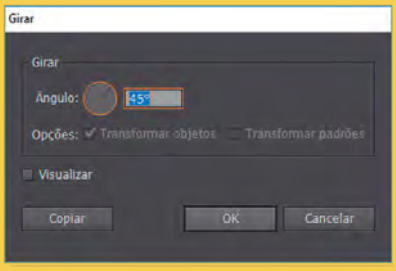


Posicione a pequena chaminé na frente da locomotiva. Copie essa chaminé (Ctrl+C) e cole-a (com Ctrl+F, para colar exatamente no mesmo lugar). Depois, com a seta direita do teclado, posiciona-a ao lado da primeira chaminé, como no exemplo ao lado.

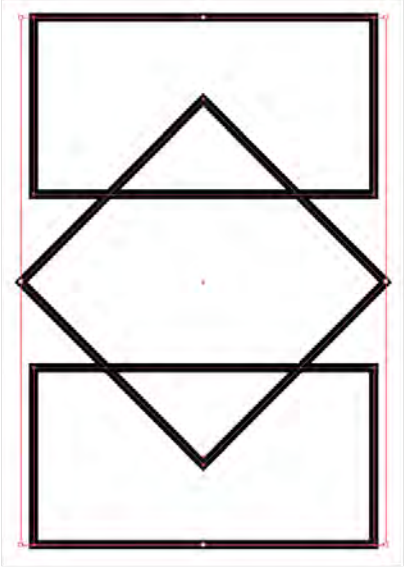
Passo 21



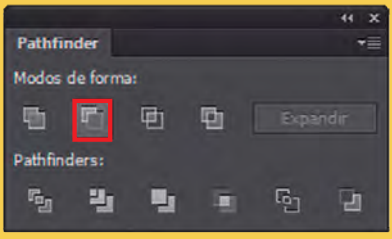
A próxima etapa é fazer a chaminé maior da locomotiva.
Comece desenhando um quadrado, com a ferramenta Retângulo, com a medida de 2 cm x 2 cm
Em seguida, selecione este quadrado e rotacione-o a 45º. Para isso, clique com o botão direito e, na janela que se abre, vá em Transformar/Girar. No painel que se abre, em Ângulo, digite 45º e dê Ok. Ele ficará como na figura ao lado.



Passo 22



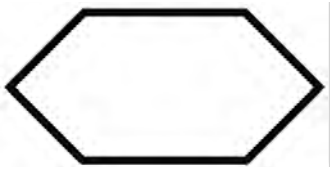
Em seguida, desenhe um retângulo acima da forma que você acabou de fazer e selecione-o. Copie-o (Ctrl+C) e cole-o (Ctrl+F), usando a seta para baixo do teclado. Posicione a cópia do retângulo para baixo, como na figura ao lado.



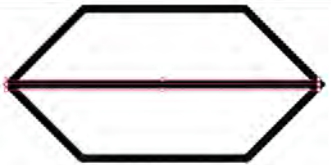
Agora, selecione as três formas, vá em Pathfinder, em Modos de Forma, e selecione a opção Menos frente para aparar o objeto.

Passo 23

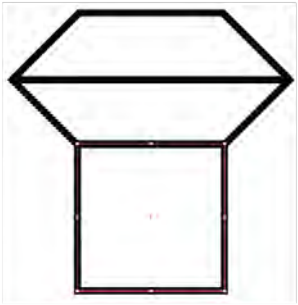
A



B

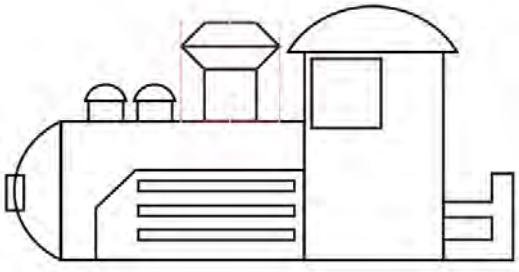


C



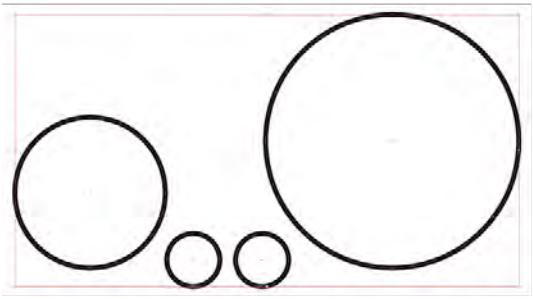
O resultado do corte deverá ser como no exemplo A. Essa figura será a "boca" da chaminé da locomotiva.
Usando a ferramenta Linha, trace o objeto ao meio, segure a tecla Shift, clique em um dos lados e arraste até a outra ponta, como no exemplo B.
Depois, crie um quadrado na base do objeto, com a medida de 1,5 cm x 1,5 cm. Em seguida, posicione-o abaixo da boca da chaminé. Essa será a base da locomotiva, e o resultado deverá ser como no exemplo C. Então, selecione tudo e agrupe com as teclas Ctrl+G.

Passo 24



Agora, posicione a chaminé maior sobre a locomotiva, como no exemplo da figura ao lado.

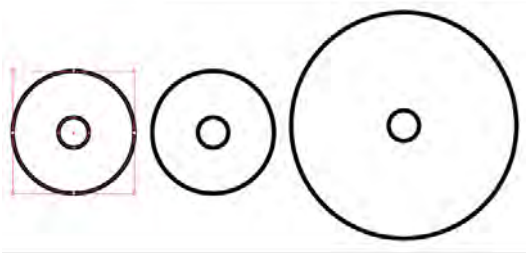
Passo 24



Estamos quase finalizando. Agora, vamos fazer as rodas.
Para isso, vamos usar a ferramenta Elipse. Desenhe 4 elipses nos seguintes tamanhos:

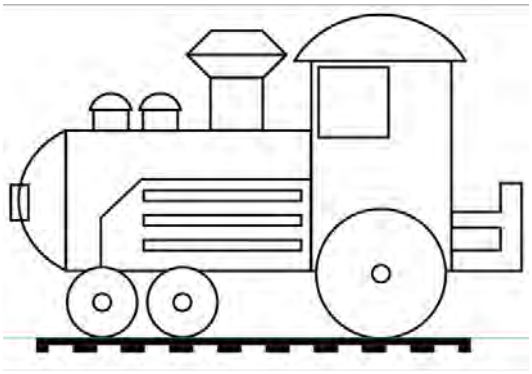
- Elipse grande: 3,7 cm x 3,7 cm
- Elipse média: 2 cm x 2 cm.
- Duas elipses pequenas: 0,5 cm x 0,5 cm.

Passo 25



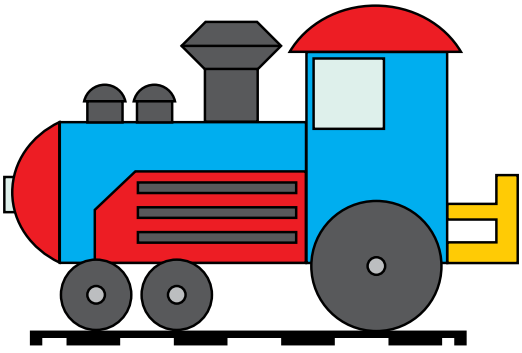
Utilize as técnicas de alinhamento que já aprendemos anteriormente, usando as opções Alinhamento horizontal centralizado e, depois, Alinhamento vertical centralizado .
Alinhe uma das elipses pequenas no centro da elipse grande, como na imagem ao lado. Depois, agrupe as duas, pressionando as teclas Ctrl+G.
Faça o mesmo com as outras elipses, alinhando a outra elipse pequena ao centro da elipse média. Depois, agrupe as duas, pressionando as teclas Ctrl+G.
Copie (Ctrl+C) e cole (com Ctrl+F) o desenho da roda menor.

Passo 26



Posicione as rodas no desenho, como na imagem ao lado.
Alinhe as rodas, usando a guia horizontal da régua como se fosse o chão.
Se você quiser, pode usar a linha tracejada para fazaer os trilhos. Faça primeiro uma linha inteira, com a espessura de 6 pt. Depois, copie (Ctrl+C) e cole (com Ctrl+F). Desça a cópia da linha, deixando-a de forma paralela com a de cima. Depois, vá no painel Traçado e escolha a opção Linha tracejada, deixando o tracejado com 20 pt.
O resultado deverá ficar como no exemplo ao lado.

Passo 27

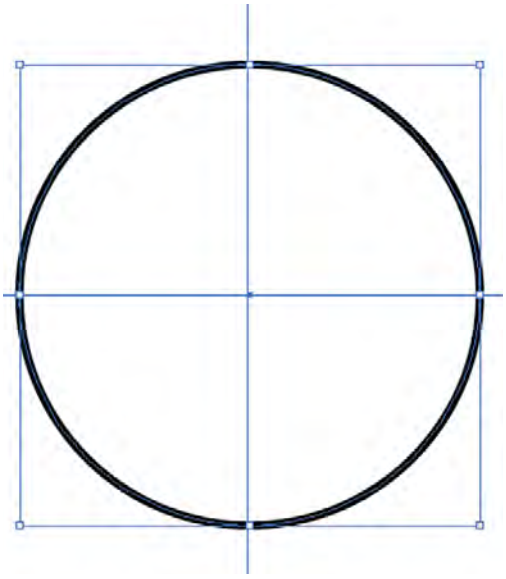


Agora, é só colorir. Selecione cada parte com a ferramenta Seleção direta (seta branca) e escolha as cores de preenchimento de acordo com a sua preferência.

Exercícios passo a passo:

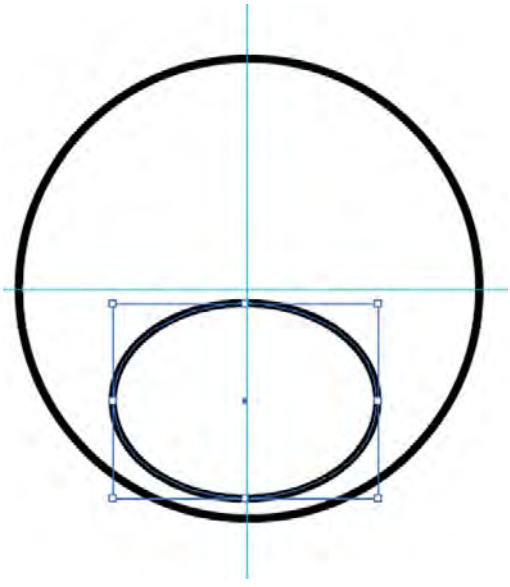
Desenhando utilizando formas: Cachorro

Passo 01



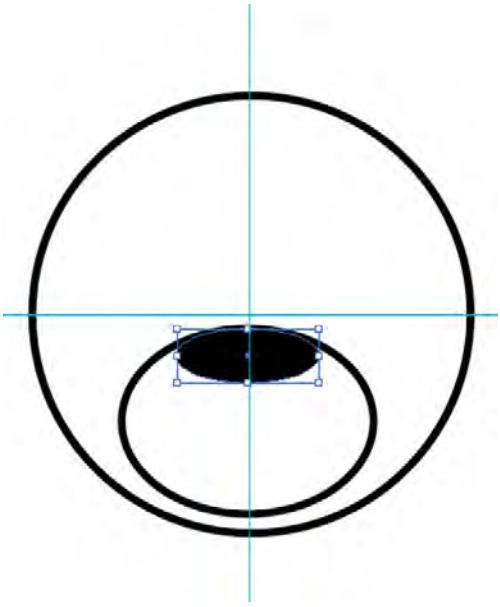
Para fazer o cachorro, vamos começar pela cabeça.
Usando a ferramenta Elipse, comece fazendo um círculo perfeito com as medidas de 4 cm x 4cm.
"Puxe" a linhas guias da régua e deixe-as centralizadas no círculo. Elas irão ajudar na construção e na simetria do personagem.

Passo 02



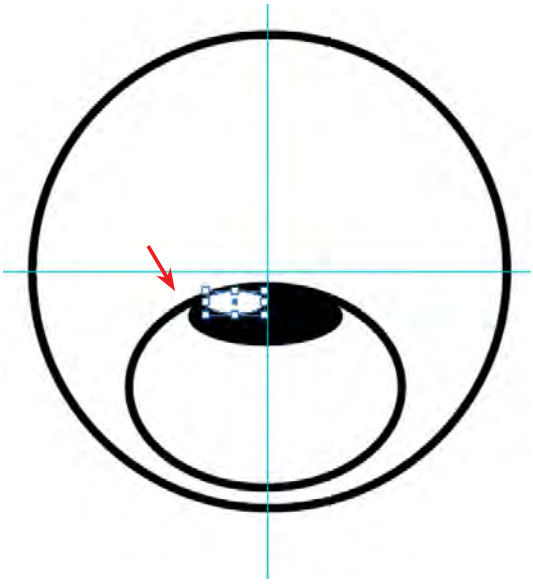
No próximo passo, faça um oval com as medidas de 2,3 cm x 1,7 cm, e encaixe-o de forma centralizada dentro e próximo à base do círculo maior, como na figura ao lado.

Passo 03



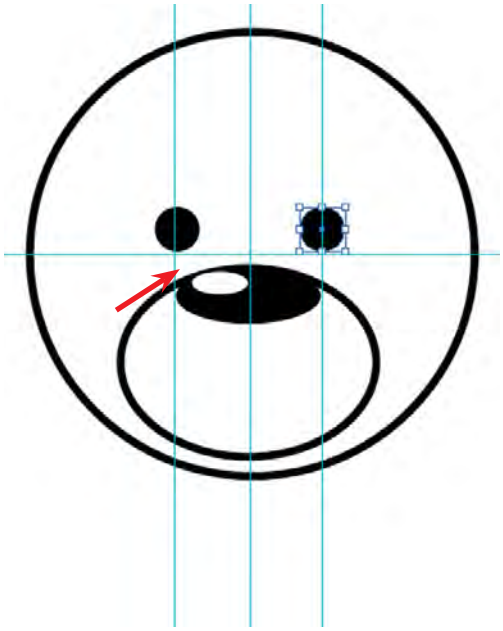
Em seguida, faça outro oval, dessa vez com a cor de preenchimento preta, sem cor de traçado, e com as medidas de 1,3 cm x 0,5 cm.
Encaixe esse oval dentro e encostado no topo do oval maior, como no exemplo ao lado. Esse oval será o nariz do cachorro.

Passo 04



Agora, faça um oval bem menor, de 0,5 cm x 0,2 cm, com a cor de preenchimento branca e sem cor de traçado.
Depois, encaixe-o dentro e na parte superior do oval preto – note que ele está encostando na linha vertical da guia, e essa é uma boa referência para saber onde encaixá-lo, como no exemplo ao lado.
Esse oval será o brilho do nariz do cachorrinho.

Passo 05

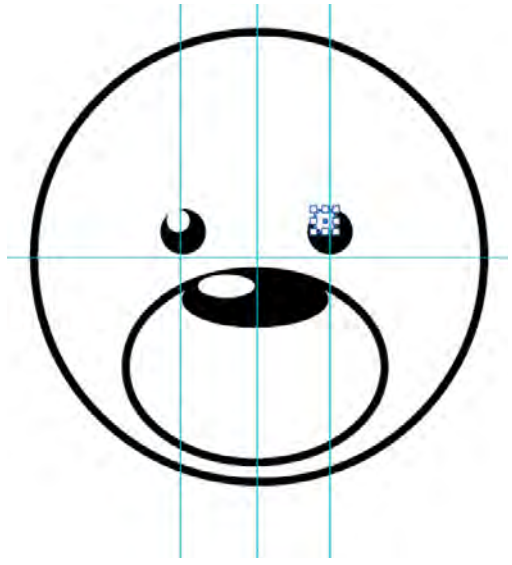


A próxima etapa será fazer os olhos. Para isso, vamos usar as linhas guias das réguas. Puxe duas linhas da régua vertical, posicione-as encostadas na lateral da elipse preta. Em seguida, faça um círculo perfeito preto sem traçado com a medida de 0,4 cm x 0,4 cm. Centralize-o na linha vertical e encoste sua base na linha horizontal, conforme no exemplo ao lado (veja a marcação da seta).

Depois, copie (Ctrl+C) e cole com (Ctrl+F) o círculo e, usando a seta para a direita do teclado, posicione-o para a direita, também centralizando na outra linha vertical.

O resultado deve ficar como no exemplo.

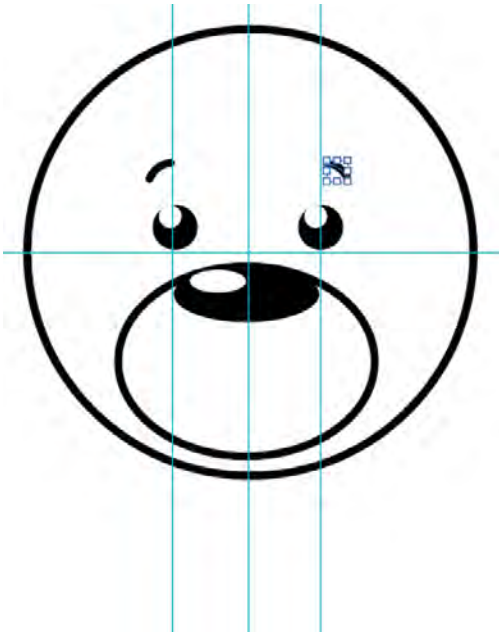
Passo 06



Em seguida, faça um pequeno círculo perfeito branco e sem traçado, na medida de 0,2 cm x 0,2 cm.

Posicione esse pequeno círculo sobre o cantinho do círculo preto, copie (Ctrl+C) e cole (Ctrl+F). Novamente, com a seta para a direita do teclado, posicione essa cópia sobre o outro círculo preto. Esse pequeno círculo representará o brilho dos olhos.

Passo 08

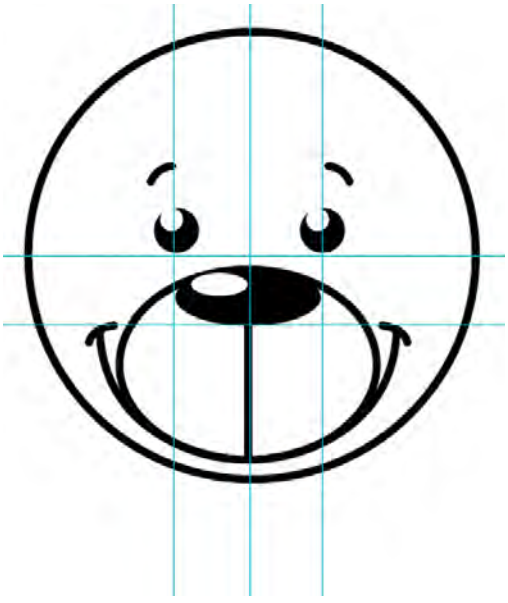


Agora, usando a ferramenta Caneta, trace uma linha curva acima dos olhos. Não há uma medida exata de altura, mas deixe-a encostar na linha guia vertical. Com essa linha selecionada, vá no painel Traçado, no campo Arremate, e clique na segunda opção: Arremate arredondado. Isso deixará sua linha com as pontas arredondadas.

Faça uma cópia (Ctrl+C), cole (Ctrl+F), clique com o botão direito e vá em Transformar/Refletir. No painel que se abre, digite 90º e depois clique em Ok.

Depois, posicione a cópia na mesma posição à direita, usando a seta do teclado. Deverá ficar mais ou menos como no exemplo ao lado.

Passo 09



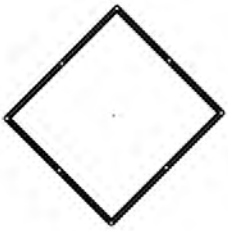
Para fazer a boca, puxe a guia da régua horizontal até a base do nariz. Essa guia lhe dará a altura da boca.

Usando a ferramenta Caneta, ainda com o arremate das pontas arredondadas, faça um traço da base do focinho até a altura da guias que você fez, e curve essa linha. Em seguida, faça uma linha curva menor na ponta dessa linha maior. Selecione ambas as linhas, copie-as (Ctrl+C) e cole-as (Ctrl+F). Clique com o botão direito, vá em Transformar/Refletir e, no painel que se abre, digite 90º. Depois, clique em Ok, e, usando a seta direita do teclado, coloque-a no lado oposto, na mesma posição.

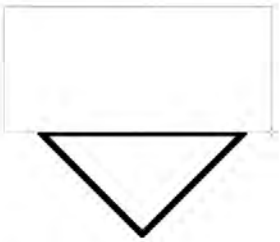
Por fim, trace uma linha reta no centro do focinho.

Passo 10

A



B

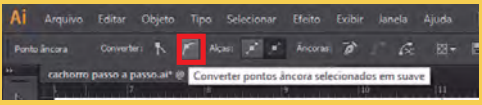


C

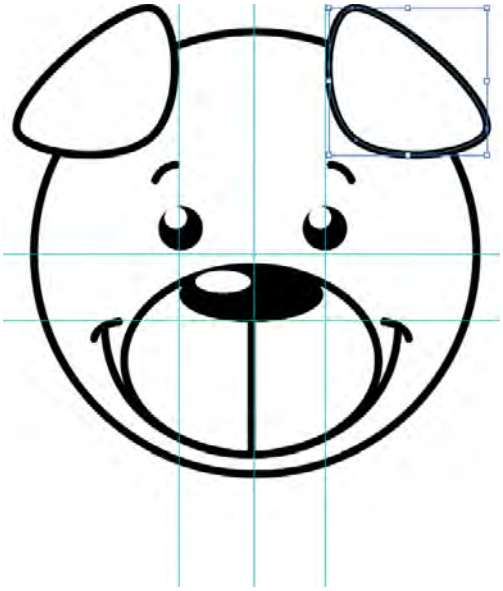
Para fazer as orelhas, faça um quadrado com a medida de 2 cm x 2 cm. Depois, rotacione-o, segurando a tecla Shift (como no exemplo A).

Usando a ferramenta Borracha, segure a tecla Alt e arraste até a metade horizontal do quadrado para apagá-lo (veja no exemplo B).

Em seguida, selecione, com a ferramenta Seleção direta (seta branca), os pontos âncora. Na Paleta de contole, use a opção Converter pontos âncora selecionados em suave (veja abaixo). Faça isso com todos os pontos âncora. O resultado deverá ficar como no exemplo C.

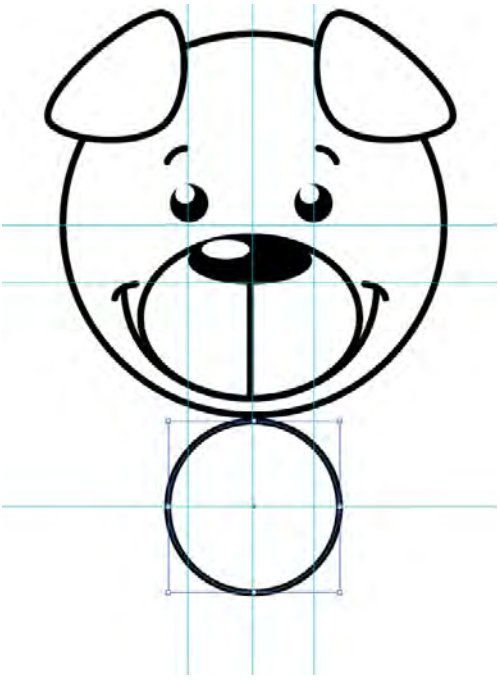


Passo 11



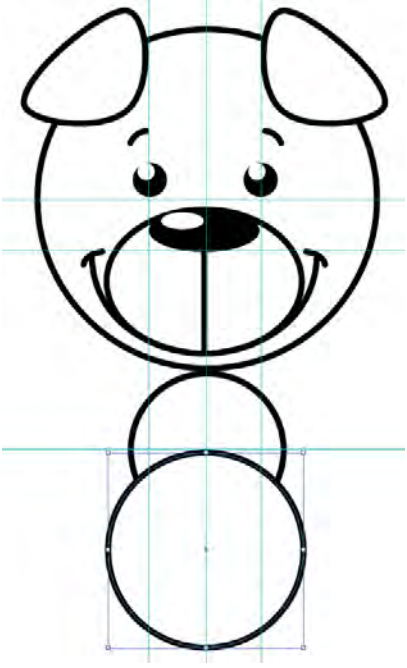
Agora, encaixe a orelha na cabeça do personagem, como no exemplo ao lado. Depois, copie (Ctrl+C) e cole (Ctrl+F). Em seguida, clique com o botão direito, vá em Transformar/Refletir e, no painel que se abre, digite 90°. Clique em Ok. Por último, usando a seta direita do teclado, posicione a outra orelha no lado oposto, na mesma posição da cabeça.

Passo 12



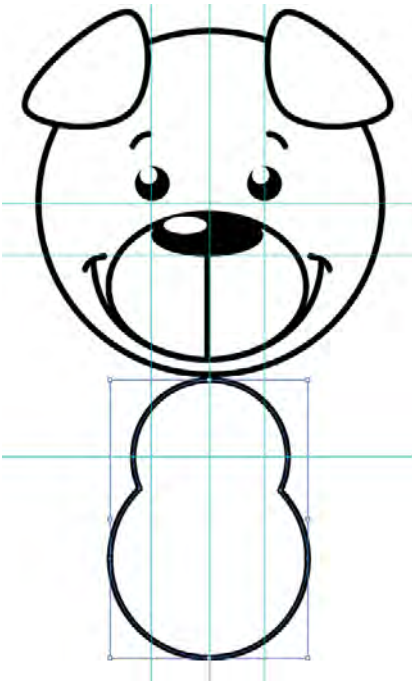
Depois da cabeça pronta, vamos fazer o corpo.
O corpo será feito de forma bem simples, logo abaixo da cabeça. Primeiro, faça um círculo de 1,8 cm x 1,8 cm. Depois, puxe uma linha guia horizontal até o meio deste círculo.

Passo 13

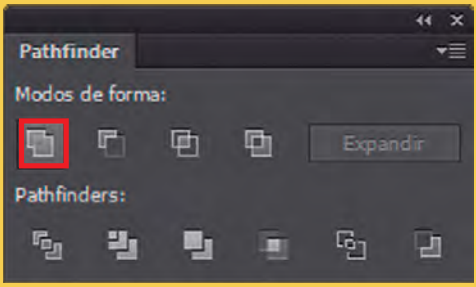


Em seguida, faça um outro círculo um pouco maior, de 2,3 cm x 2,3 cm, e posicione-o com o topo encostando na linha guia horizontal que você fez na etapa anterior, conforme na imagem ao lado.

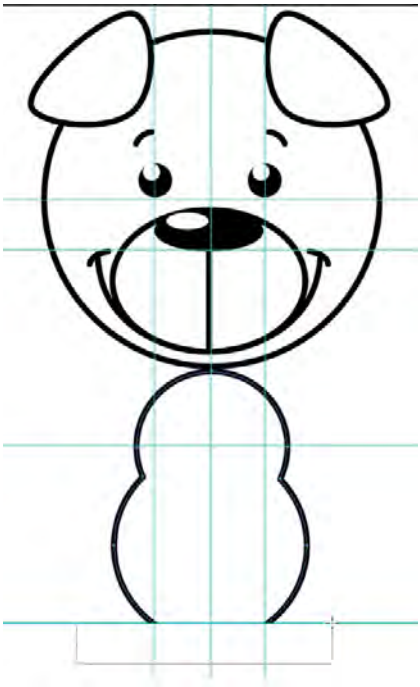
Passo 14



Agora, selecione ambos os círculos, vá no painel Pathfinder e vá na opção Unir. Isso fundirá as duas formas, dando o formato do corpinho do cachorro.

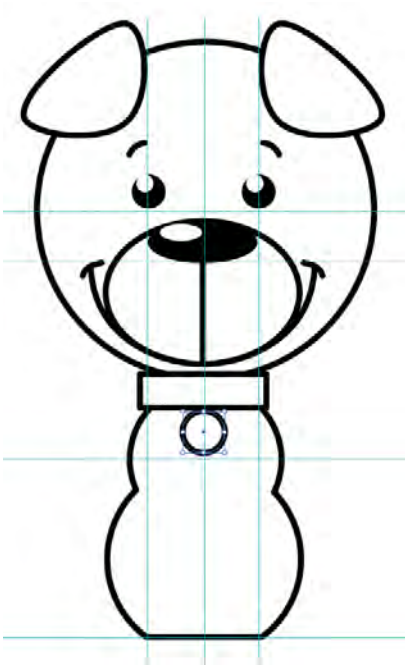


Passo 15



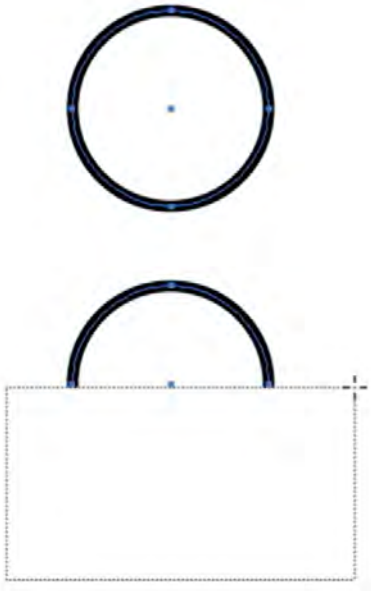
Com o corpo praticamente pronto, iremos apagar somente uma pequena parte da base do corpo. Selecione apenas o corpo, pegue a ferramenta Borracha (A) e, segurando a tecla Alt, como se fosse fazer uma seleção, apague a ponta da base do corpo, como no exemplo ao lado.

Passo 16



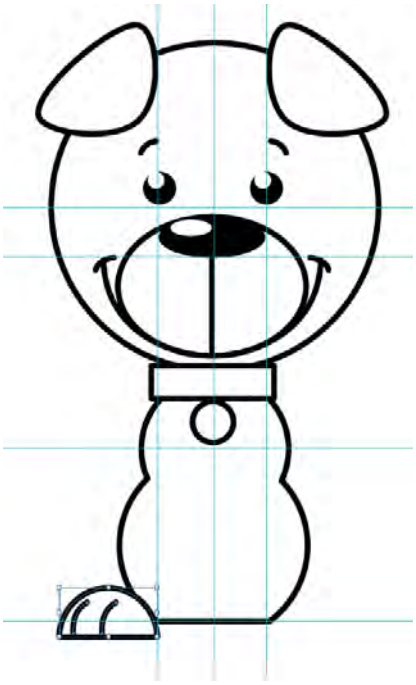
No próximo passo, vamos fazer a coleira do cachorro. Faça um retângulo de 1,5 cm x 0,4 cm, e centralize-o, seguindo a guia central vertical do desenho.
Depois, faça um pequeno círculo de 0,5 cm X 0,5 cm, que será a plaquinha de identificação da coleira.

Passo 17



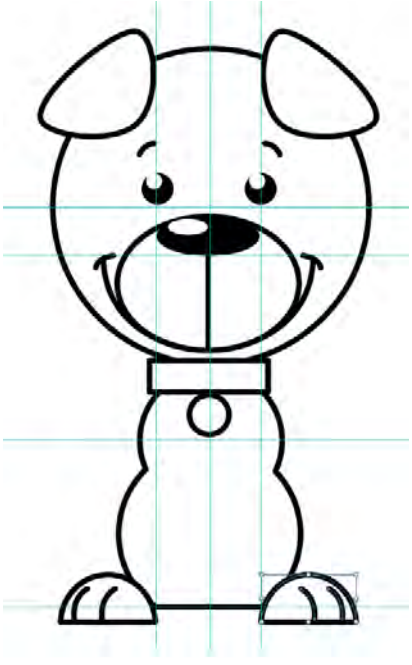
Em seguida, faremos as patas traseiras.
Faça um círculo de 1,2 cm X 1,2 cm. Depois, selecione o círculo, pegue a ferramenta Borracha (A), segurando a tecla Alt, como se fosse fazer uma seleção, e apague o círculo até o meio, conforme na imagem ao lado. A forma final deverá ficar com 1,2 cm x 0,6 cm.

Passo 18



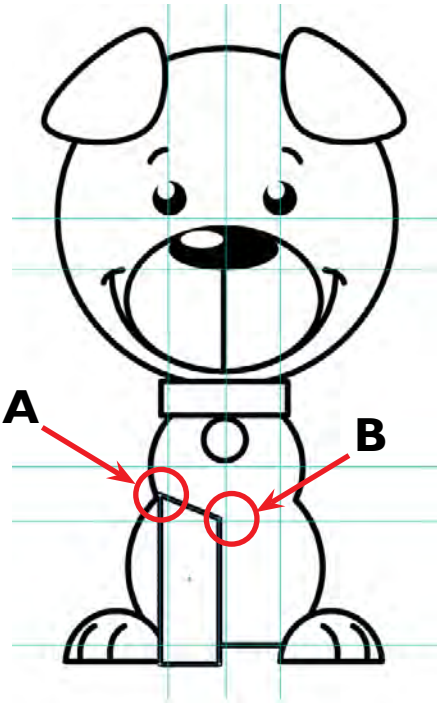
Depois, posicione essa forma próxima à base do corpo e à linha guia vertical (veja no exemplo ao lado).
Usando a ferramenta Caneta, vamos fazer os dedos da pata. Trace linha curvas, não esquecendo de manter as pontas do arremate arredondados, como quando você fez a boca.
Selecione apenas as linhas e a pata, e agrupe-as (Ctrl+G).
O resultado da pata deverá ficar como no exemplo ao lado.

Passo 19



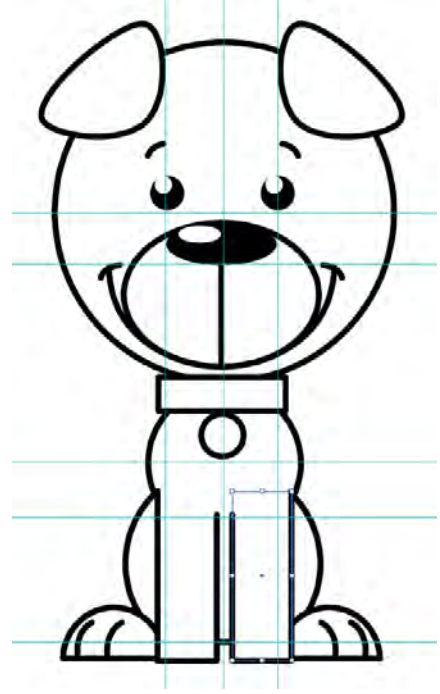
Em seguida, copie (Ctrl+C), cole (Ctrl+F) e clique com o botão direito. Vá em Transformar/Refletir e, no painel que se abre, digite 90°. Depois, clique em Ok. Usando a seta direita do teclado, posicione a pata no lado oposto, na mesma posição da outra pata.

Passo 20



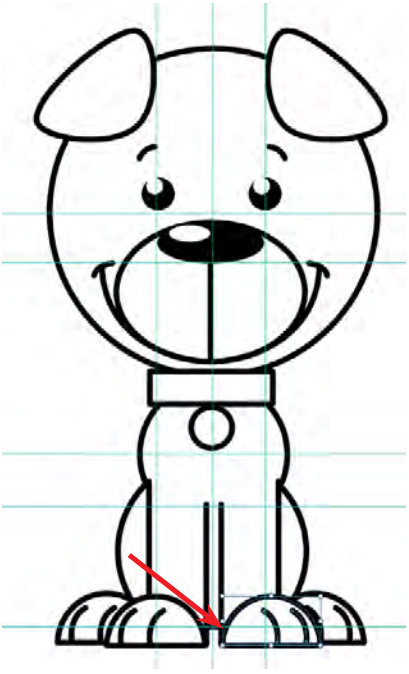
Para fazer as patas da frente, usaremos as mesmas formas, mas antes desenharemos as pernas.
Faça um retângulo de 0,7 cm x 2 cm. Posicione a quina desse retângulo na quina do corpo, como no exemplo A.
Depois, selecione, com a seta branca, a quina direita do retângulo e dê oito toques para baixo com a seta do teclado. A figura deverá ficar como no exemplo B.

Passo 21



Agora, com o retângulo ainda selecionado, pegue a ferramenta Caneta e clique na linha do meio no topo do retângulo. Isso criará um novo ponto âncora. Em seguida, aperte a tecla Delete do teclado, o que apagará a linha do topo.
Selecione o retângulo, copie-o (Ctrl+C) e cole-o (Ctrl+F). Depois, vá em Transformar/Refletir e, no painel que se abre, digite 90°. Depois, clique em Ok. Usando a seta direita do teclado, posicione a perna no lado oposto, na mesma posição da outra.

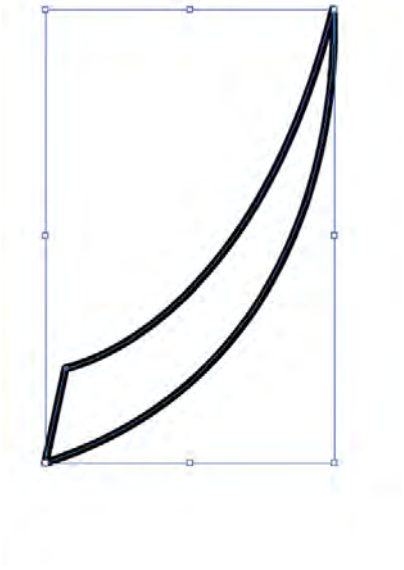
Passo 22



Selecione, copie as duas patas (esquerda e direita) que você fez e cole (Ctrl+F). Clique com o botão direito e, no painel que se abre, vá em Organizar. Depois, clique em Trazer para a frente, ou com o comando Shift+Ctrl+.

Ainda com os objetos selecionados, dê um toque para baixo com a seta do teclado. Em seguida, selecione cada pata, uma de cada vez, e posicione cada elemento encostado à linha interna de sua respectiva perna, como no exemplo ao lado.

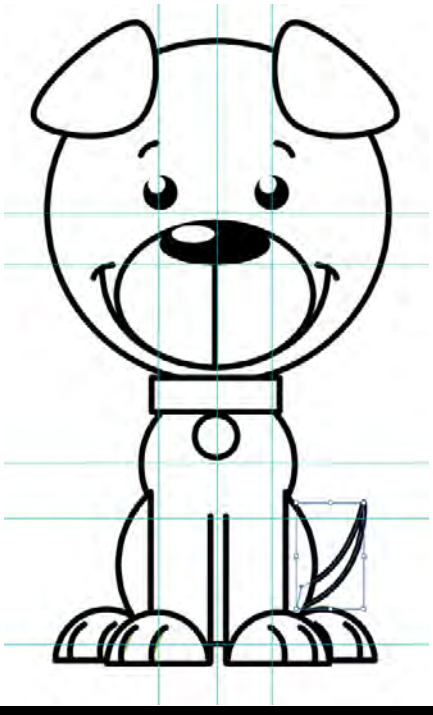
Passo 23



O cachorro está pronto. Porém, caso queira, você pode desenhar a cauda do animal. Não há uma regra ou forma específica para isso, apenas desenhe-a com a ferramenta Caneta.

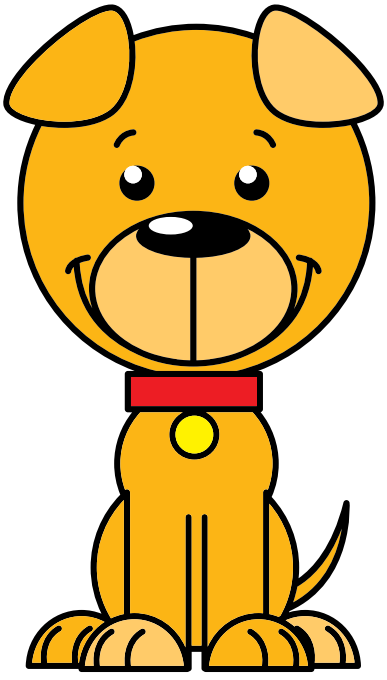
Se quiser, você pode seguir a forma do exemplo ao lado.

Passo 24

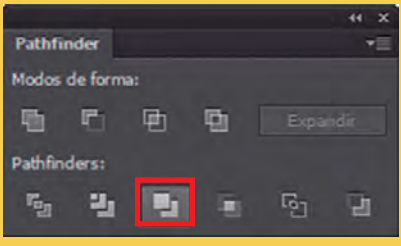


Depois, selecione a cauda, posicione-a próxima à pata traseira e jogue a figura para trás do cachorro. Para isso, clique com o botão direito, vá em Organizar e selecione Enviar para atrás.

Passo 25



Para finalizar, é só colorir o desenho, selecionando cada forma e clicando nas cores desejadas no painel Cor.
Quando terminar, selecione todas as guias e delete-as com a tecla Delete. Selecione todo o desenho (Ctrl+A), agrupe-o (Ctrl+G) e depois vá em Objeto, na barra de menu. Escolha a opção Expandir, vá no painel Pathfinder e clique em Mesclar.

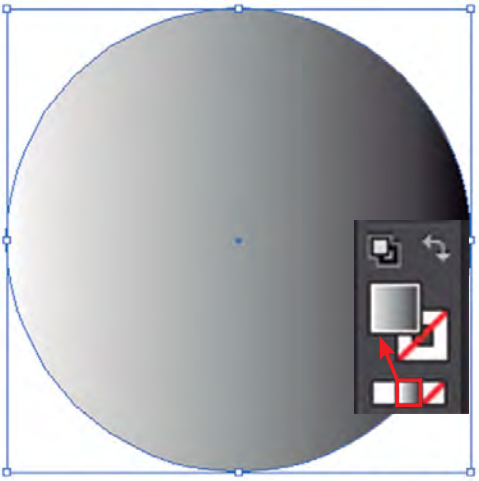


Pronto, o desenho está finalizado.

Exercícios passo a passo:

Arte em “tag” usando blend (mesclagem)

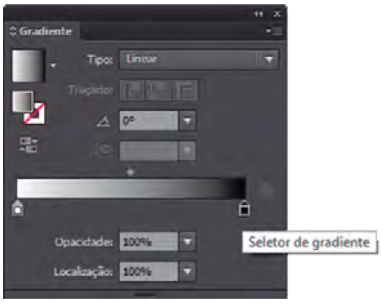
Passo 01



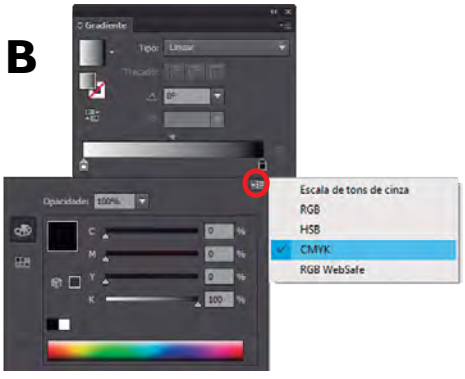
"Tag", no grafite, é um tipo de arte feita em uma palavra, ou texto, que repesenta um nome ou apelido.
Nesse passo a passo, faremos uma arte em uma tag, usando a ferramenta Blend, ou mesclagem – útil na crição de gradientes, diferenciação de formas etc.
Abra um novo documento, faça um pequeno círculo com a medida de 1 cm x 1 cm, deixe-o com o preenchimento gradiente e sem traçado.

Passo 02

A

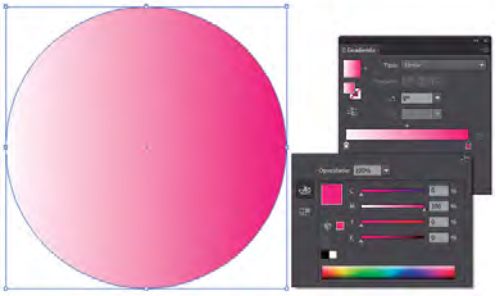


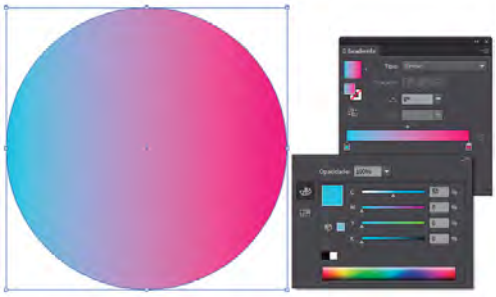
B



O gradiente estará em Escala de tons de cinza, mas neste exemplo vamos deixá-lo colorido.
Para editar o gradiente, abra o painel Gradiente e vá em Janela, na barra de Menu. Escolha a opção Gradiente – neste painel, você pode editar seu degradê – e clique duas vezes no seletor de gradiente da cor preta (figura A). Quando abrir o painel, clique no ícone no canto superior direito, que é de opções do modo de cor. Então, escolha a opção CMYK (figura B).

Passo 03

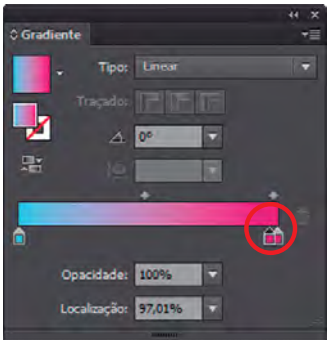


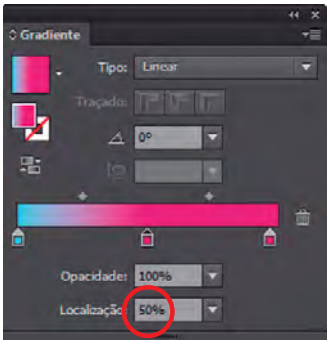


Ainda nesse painel, no campo M (magenta), digite 100%. Nos demais campos, C (ciano), Y (amarelo) e K(preto), deixe 0%. Agora, no seletor de gradiente da cor branca, faça o mesmo caminho: clique duas vezes no seletor de gradiente da cor branca e, no painel que se abre, clique no ícone no cantinho superior direito. Escolha também a opção CMYK.

Neste painel, no campo C (ciano), digite 50%. Nos outros campos, M (magenta), Y (amarelo) e K (preto), deixe com 0%.

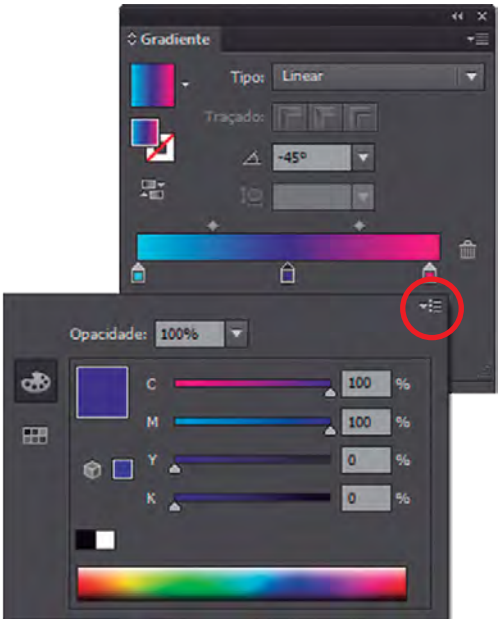
Passo 04





Depois, crie um novo seletor de gradiente. Para isso, clique em qualquer um dos dois seletores já existentes com a tecla Alt pressionada, clique e arraste para criar um seletor. Você também pode posicionar o cursor do mouse no cantinho do seletor e aparecerá um sinal de "mais". É só arrastar, e sairá um novo seletor. Posicione-o no meio do gradiente, ou digite 50% no campo Localização, como no exemplo ao lado.

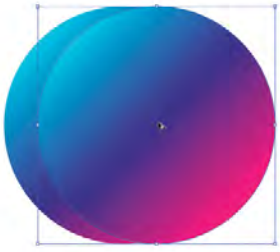
Passo 05



Agora, edite a cor, clicando duas vezes no novo seletor de gradiente. No painel que se abre, clique no ícone no cantinho superior direito e escolha também a opção CMYK. No painel, no campo C (ciano), digite 100%, em "M" (magenta) deixe 100%. Nos demais campos, Y (amarelo) e K (preto), deixe 0%.
Ainda no painel gradiente, no campo Ângulo, deixe com -45º (área circulada).

Passo 06

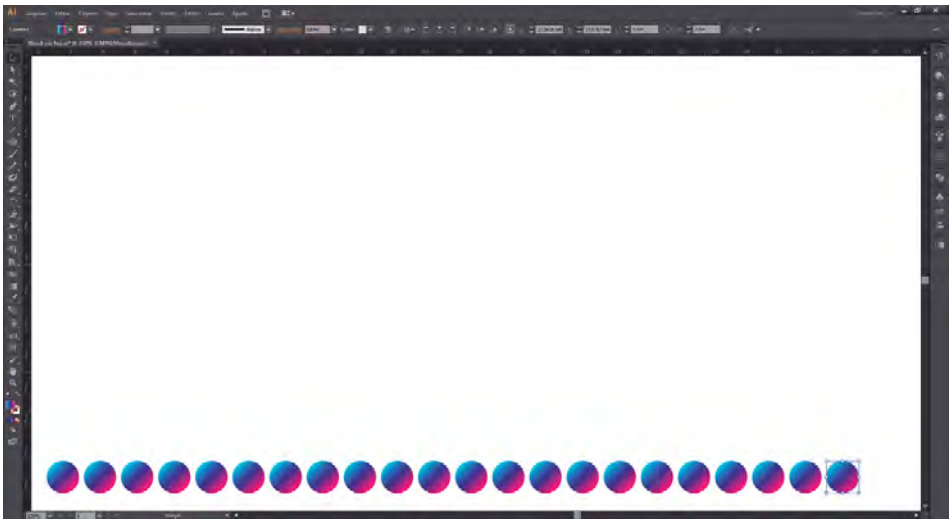
A



B

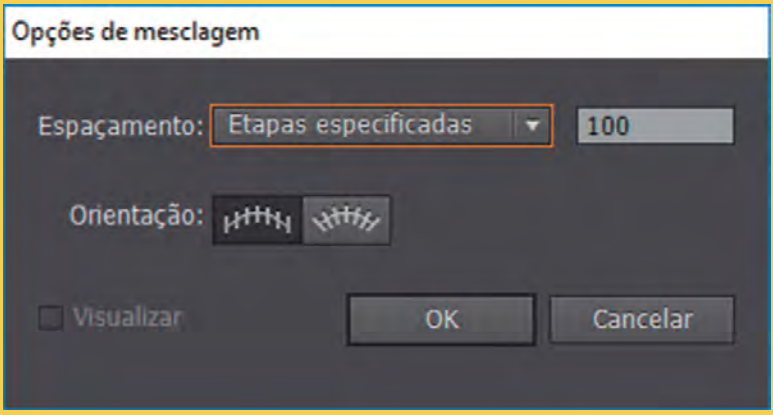
Agora, faça uma cópia deste círculo, mas não será com Ctrl+C. Selecione o círculo, clique com o botão esquerdo do mouse e, segurando a tecla Alt, note que o cursor do mouse mudará para o desenho de duas setas (exemplo A): isso significa que o objeto está sendo duplicado. Arraste-o para a esquerda com cautela e, ainda com a tecla Alt pressionada, segure também a tecla Shift. Isso fará com que o objeto selecionado mantenha-se alinhado, sem o risco de tremer enquanto você o arrasta para o lado (exemplo B).

Passo 07



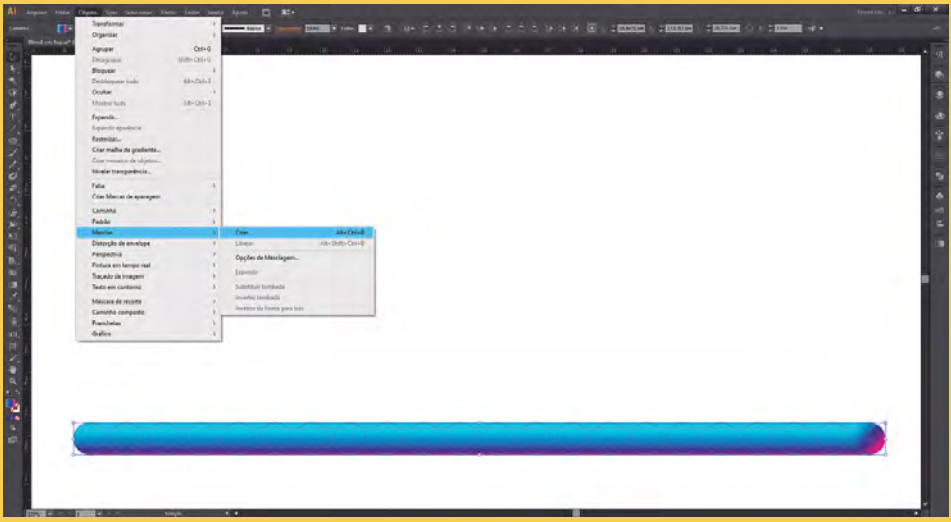
Depois, dê o comando Ctrl+D e ele copiará o último comando feito. Faça o comando Ctrl+D 20 vezes. O resultado deverá ficar como no exemplo acima.

Passo 08



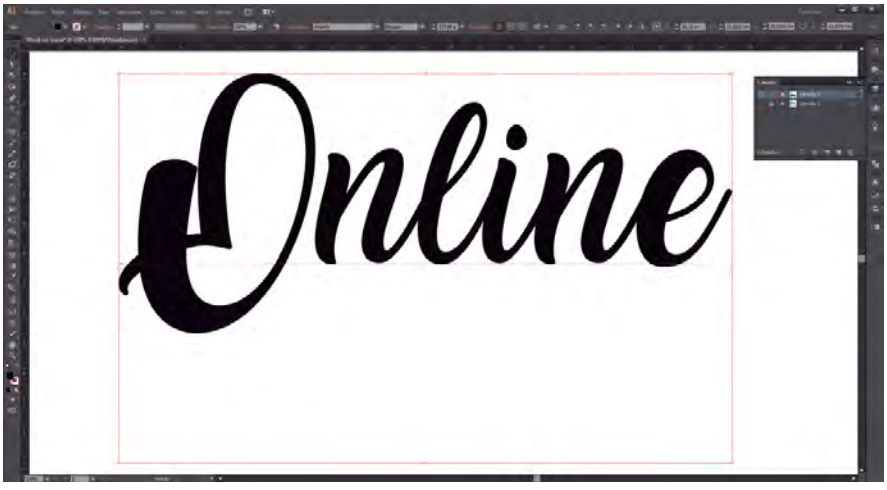
Em seguida, selecione todos os círculos e vá na barra Menu, no topo. Clique em Objeto e, em seguida, na opção Mesclar, clique em Opções de mesclagem.
Abrirá uma janela, onde você pode editar suas mesclagens. Neste exemplo, no campo Espaçamento, escolha a opção Etapas específicas. No campo ao lado, digite 100. Em Orientação, deixe como está (Alinhar à página) e clique em OK.

Passo 09



Ainda com os círculos selecionados, vá novamente em Objeto, Mesclar e clique em Criar. Pronto, o princípio de mesclar está feito. Ele gera essas transições, que podem ser de cores e também de formas.

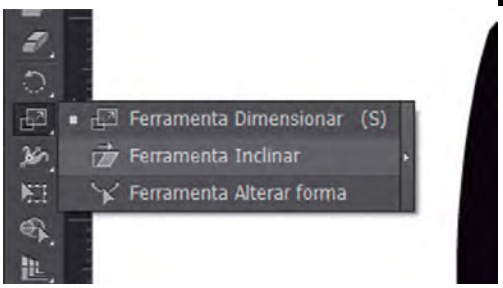
Passo 10

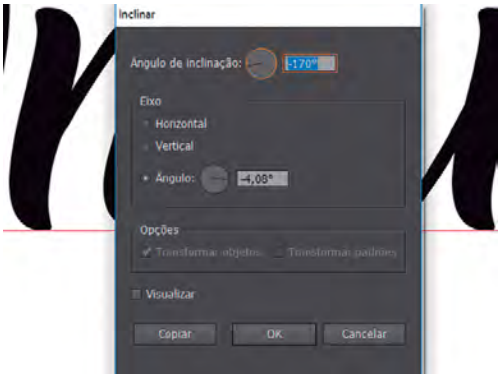


O passo seguinte é escrever a palavra "Online". Para brincar e criar a nossa tag, usaremos a ferramenta texto – mas ela será usada apenas como referência.

Faça uma nova camada e escolha um tipo de fonte cursiva. No exemplo, usaremos a fonte "Amarillo" (você pode baixá-la, se quiser seguir 100% a referência) e digite a palavra.

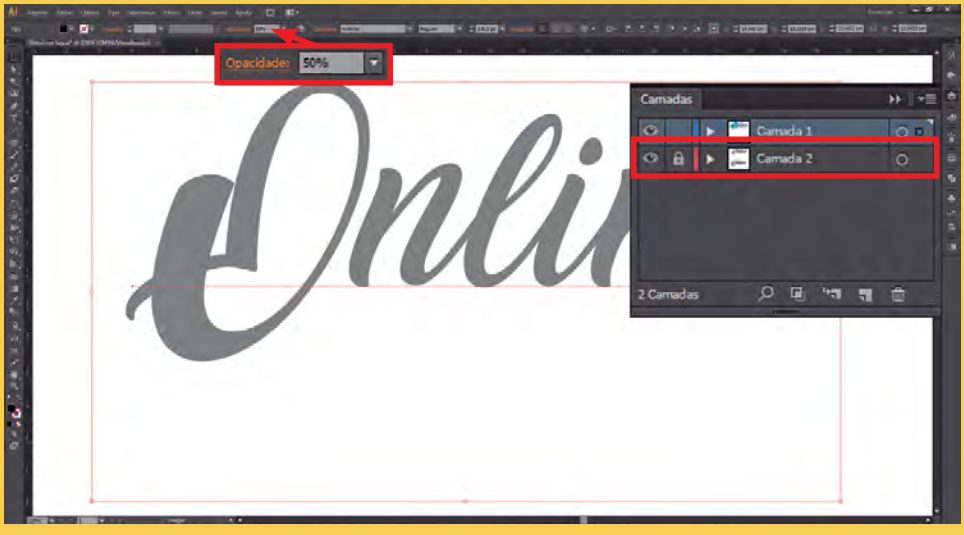
Passo 11





Depois de digitar o texto, selecione-o, vá em Ferramentas e posicione o cursor do mouse na seta no canto de onde está o ícone. Quando abrir um pequeno painel, escolha a Ferramenta Inclinar (exemplo ao lado) e clique duas vezes sobre ela. Abrirá outro painel de edição da ferramenta. No campo Ângulo de inclinação, digite -170°, inclinando o texto nesta angulação.

Passo 12

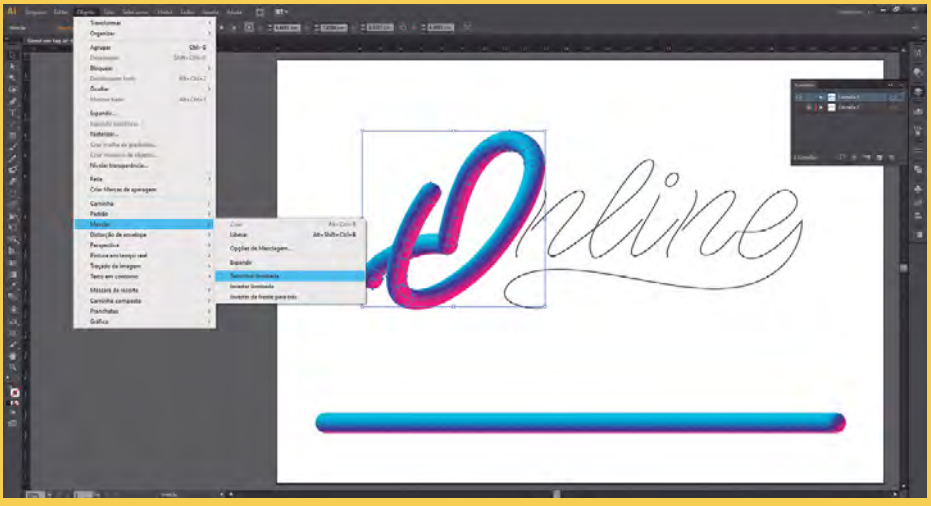


Com o texto ainda selecionado, vá na Paleta de Controle no campo Opacidade e digite 50% para diminuir a opacidade. Em seguida, bloqueie a camada do texto e jogue-a abaixo da camada de onde você iniciou o trabalho (como no exemplo acima). Então, volte a trabalhar na primeira camada.

Passo 13

Agora, usaremos a ferramenta Caneta. Na verdade, desenharemos com linhas a palavra que queremos. Essas linhas servirão como guias para a mesclagem.
Desenhe por cima da fonte, seguindo os contornos da palavra.

Passo 14



Depois do desenho do texto feito, oculte a camada de baixo, selecione o blend que você fez, copie (Ctrl+C) e cole (Ctrl+V). Selecione a cópia do blend e o desenho da letra "O". Vá em Objeto, Mesclar e clique em Substituir lombada para adicionar o efeito.

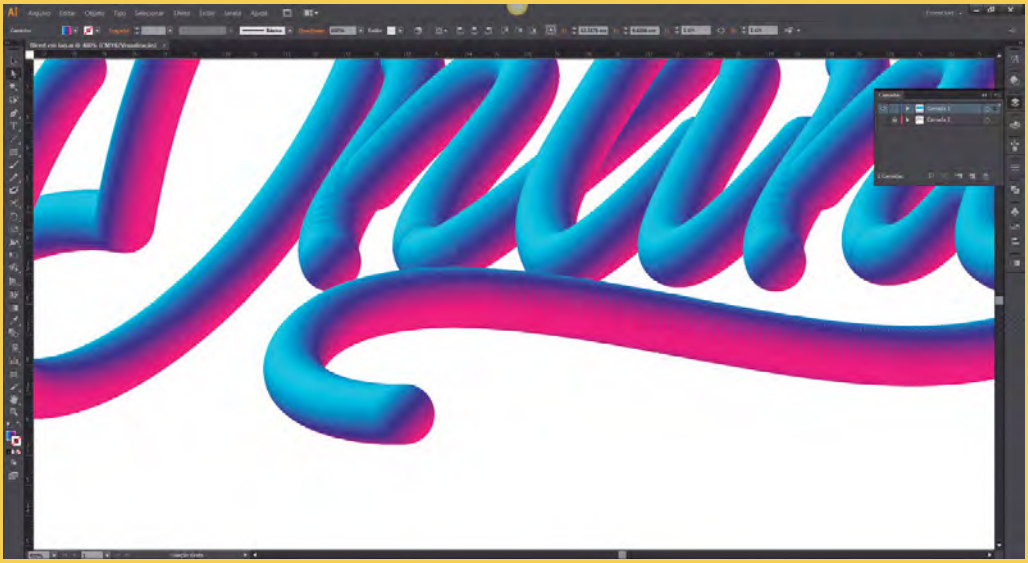
Passo 15

Se a sua mesclagem ficar com algumas falhas, selecione o círculo da região desta falha (como na área circulada na imagem acima) e apague-o (tecla Delete). Isso deixará o traçado mais uniforme. Se o resultado da sua mesclagem ficar falhado e com os círculos muito espaçados, vá em Objeto/Mesclar/Opções de mesclagem e, no campo Espaçamento, digite um número um pouco maior, até ficar com efeito mais uniforme.

Passo 16

Agora, continue fazendo o mesmo com o restante das outras linhas que você desenhou, sempre seguindo o mesmo caminho: copie o blend (Ctrl+C), cole-o (Ctrl+V), selecione-o junto com a linha e vá em Objeto/Mesclar/Substituir lombada, até concluir a aplicação dos efeitos em todas as linhas da palavra.

Passo 17



Por fim, edite as falhas do efeito nas linhas, deletando os espaços vazios ou adicionando mais espaçamentos. Depois, selecione tudo e agrupe (Ctrl+G).

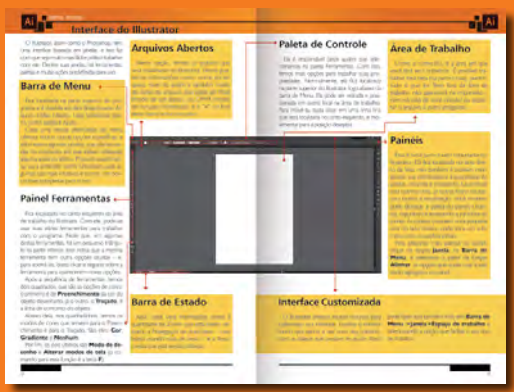
Passo 18

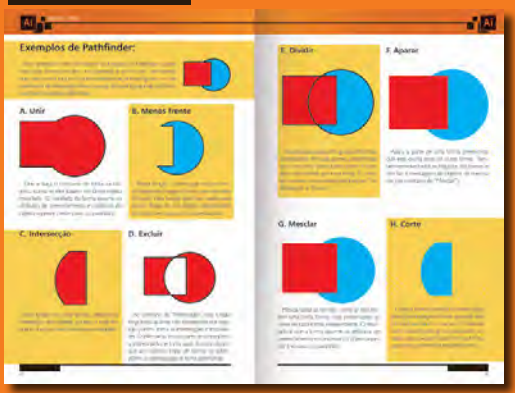
O resultado final deverá ficar como no exemplo abaixo.

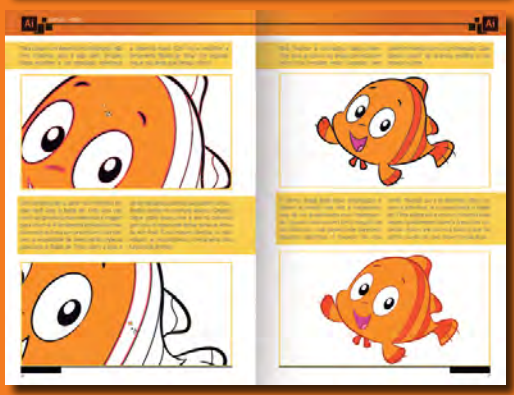
COLEÇÃO Guia INFORMÁTICA

Curso Básico de

ILLUSTRATOR







Nesta edição, preparamos um curso básico para você entender como funciona o Illustrator e aprender a fazer artes com desenho vetorial no programa.

On line EDITORA